



V.i.S.d.P.: Wolfgang Haller, Tel. 0221/680 33 10
Dabringhauser Strasse 141, 51069 Köln

E-mail: womoteam@t-online.de
Kölner Bank, BLZ 371 600 87, Kto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 203/204

Nov./Dez. 2006

Frohe Weihnachten und ein glückliches neues Jahr...

Schon wieder ist ein Jahr vorbei, das ist immer eine gute Gelegenheit, Danke zu sagen. So danke ich allen, die durch ihre Artikel dazu beigetragen haben, dass das Info gut gefüllt und pünktlich erscheinen konnte. Das wäre sonst nicht möglich gewesen. Ich danke auch all denjenigen, die durch ihre Ideen und ihren Einsatz immer wieder neue Projekte starten und somit die Szene (und vor allem auch mich) aufrecht erhalten. Sei es durch Hardware oder Software in Form von Spielen oder Emulatoren. Und das nach fast 25 Jahren, seit z.B. dem ersten Erscheinen des ZX Spectrum.

Auch das kommende Jahr scheint vielversprechend zu werden, wenn all die Dinge eintreffen, die mir schon hinter vorgehaltener Hand zugeflüstert wurden. Es sieht so aus, als ob unsere 8-Bitter auf die ein oder andere Art eine „Wiedergeburt“ erleben. Gut so! „Living in the past“? Aber gerne doch!

Ich hoffe, das ich euch alle 2007 in unserem Club wiedertreffe, also vergeßt bitte nicht, euch zurückzumelden. Eine Hilfe dazu soll wie alle Jahre zuvor die beigefügte Postkarte sein, ihr könnt es natürlich auch per email an

womoteam@t-online.de

oder per Fax unter

0221/680 32 10 tun.

Am Clubbeitrag ändert sich trotz anstehender Mehrwertsteuererhöhung nichts und so bleibt mir eigentlich zum Schluß nur noch zu sagen: ENTER und RUN ins neue Jahr. Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch.

Euer Editor seit 1990 ☺, Wolfgang

Merry christmas and a happy new year....

And again another year has passed by, and this is always a good time to take this occasion to say thank you. So my thanks goes to all those, who contributed articles for this magazine, specially from foreign countries, helping to fill this mag and being on time. Without this help this wouldn´t be possible, it also allows a view over the borderline to other Spectrum and SAM user avtivities. And I want to thank all those, who starts new projects with their ideas and commitment keeping to sustain the scene (and also myself) alive. Be it by hardware or software in sort of games or emulators. And this hardly 25 years since the Spectrum appeared.

Also the next year seems to be promisingly. There are rumours of things being planned and from which I heard from. May they come true. It looks as if our 8-bit computers live to see a rebirth. Fine and exciting! „Living in the past?“ Yes, I like it!

For 2007 I hope to see you all again in the club. So please don´t forget to report yourself back. Like in all the years I added a postcard to the mag as a reminder. however, you can also send an email to

womoteam@t-online.de

or send a fax massage to

+49/221/680 32 10.

The VAT in Germany increases next year drastically from 16 to 19 percent, but there is no changing in the club member fee. So all I have to say at the end of this year is: ENTER and RUN into the next one. Merry Christmas and a Happy New Year.

Your editor since 1990 ☺, Wolfgang

Termine 2007

6. Januar 2006

Spectrum & Sam Treffen Bunnik/NL. Anfahrtsskizze: ***http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map-dui.htm***

10. März 2006

Spectrum & Sam Treffen Bunnik/NL. Anfahrtsskizze: ***http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map-dui.htm***

16.-18. März. 2007 - FOReVER-eight

in Trencin/Slovakia. You're welcome to present your own news, to show others what you're working on right now. You're welcome to visit and watch the presentations of other people, to bring your own computer and find new contacts from any of the scene that is present on the party. We can offer you place with technical background, presentations of the various scenes (Atari, C64, Spectrum, CPC, Sam Coupe and this year also MSX), latest demoscene production and lot of interesting people to meet. More: ***http://forever.zeroteam.sk***

23. Juni 2006

Spectrum & Sam Treffen Bunnik/NL. Anfahrtsskizze: ***http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map-dui.htm***

30. Juni/1. Juli 2007 ab 10 Uhr, Ende offen

Das 16. Z-Fest 2007 soll wie bisher in Fuldatal-Knickhagen stattfinden, der Termin ist aber weiterhin unbestätigt. Mehr auf: ***http://www.zfest.de/z2007.htm***

22. September 2006

Spectrum & Sam Treffen Bunnik/NL. Anfahrtsskizze: ***http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map-dui.htm***

6. Oktober 2007, 9.30 Uhr bis ca. 19.00 Uhr

Fünftes gemeinsames Treffen der Clubs Joyce-AG und des SPC in Ittenbach bei Königswinter, im Restaurant und Cafe Margarethenkreuz. Mehr Info findet ihr unter: ***http://www.joyce.de/ag/klubtreffen.htm***

21.-22.3.2007

Voraussichtlicher, aber noch nicht bestätigter Termin der „Internationalen Spectrum und SAM-Tage 2007" in Stein/Urmond/NL.

Bestätigt ist aber inzwischen der Termin für die erste



in Kassel am 2. und 3. Juni 2007. Beginn Samstag 10 Uhr, Ende Sonntag 16 Uhr

Ort: Traditionsgasthaus "Schöne Aussicht", Heinrich-Schütz Allee 214, 34134 Kassel.

Der Eintritt wird ca. 3 Euro pro Person betragen, Kinder und Jugendliche frei, eine kleine Spende wird aber erbeten.

Spectra-SAM ist die erste Veranstaltung in Kassel, deren Schwerpunkt die Homecomputer von Clive Sinclair sind (ZX-80, ZX-81, ZX-Spectrum und Nachfolger) und der SAM Coupe von MGT.

Teilnehmer mit anderen Computern sind natürlich ebenfalls willkommen, beachtet aber bitte, daß ein Z80 im Computer werkeln sollte. Wir würden uns über eine große Auswahl an verschiedenen Computertypen freuen, alte CP/M Rechner, Joyce Computer oder die vielfältigen Nachbauten in den Ostblockländern und der DDR (Spectral).

Die Spectra-SAM soll für alle Teilnehmer ein Forum für Erfahrungsaustausch und gegenseitige Hilfe sein.

Infos und Forum: ***http://spectra-sam.de.vu/***

hcc(!)dagen

24 • 25 • 26 november → 2005 Jaarbeurs Utrecht

HCC-Tage Samstag: Tagebuch eines SAM-Chaoten

Hallo,

Schon wieder Ende November und wie alle Jahre zuvor gibt es wieder die niederländischen HCC-Tage in Utrecht.

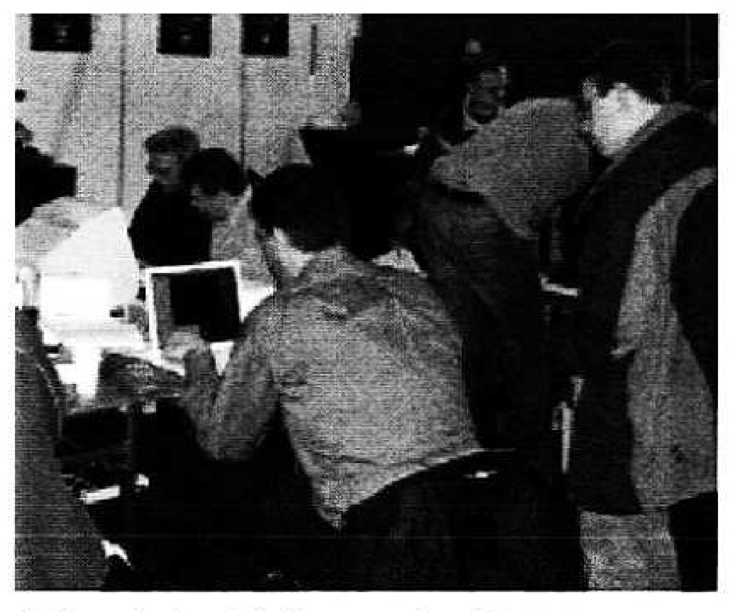
Dieses Jahr fuhr ich am Samstag nach Utrecht, das hatte ich mit Wolfgang verabredet. Mit dem Ziel, die ZX<>PC Software im ZX Spectrum Emulator für den SAM einbauen. Dazu brauchten wir folgendes:

1. Ein ZX-PC Interface (das hatte ich mitgenommen)
2. Einen SAM (Martijn hat einen dabei, er wusste aber nicht, das wir seinen SAM brauchen würden)
3. Das Zigarrenkisten-Interface (es gibt nur eines - und das brachte Wolfgang mit).
4. Viel Erfolg.

Wolfgang kam ziemlich spät an. Es war fast 12 Uhr als er zusammen mit Stephan beim Stand eintraf. Ich hatte schon die Idee, die Software am SAM Emulator einzutippen, und dann über eine Diskette in den SAM einzulesen.

Das war der erste Fehler: Ich habe das Program eingetippt, aber im falschen Sourcecode. Okay, erste halbe Stunde schon vorbei und nichts weiter erreicht, als jetzt den richtigen Sourcecode neu einzugeben.

Wieder eine halbe Stunde später hatte ich alles eingetippt und auf Diskette gespeichert. Jetzt sollte die Diskette am SAM eingelesen werden. Also bin ich zu Martijn gegangen um an der Diskettenstation vom SAM die Diskette einzulesen.



Johan beim Eintippen des Programms an einem Emulator auf dem Laptop

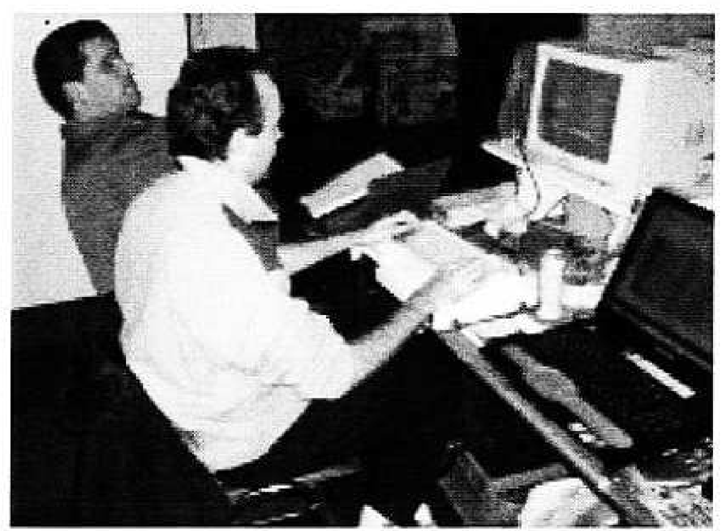
Das gelang nicht, da es eine HD-Diskette war. Schon wieder ein halbe Stunde verloren.

Es war jetzt nach 13 Uhr. Zeit um einen Lunch einzunehmen und dann alles sofort am SAM erneut einzutippen! Um 13:30 haben wir wieder angefangen und alle Daten eingetippt (und gespeichert). Jetzt das ZX-PC Interface mit angeschlossenem Zigarrenkisten-Interface anschalten. Und ja, der SAM stürzt ab. Erst mal eine Tasse Kaffee nehmen, ah, schmeckt gut und ist kostenlos!



Kaffee???!!!! Kommt bekannt vor...

Das Interface hat ein Eprom, ohne Eprom startet der SAM wieder. Jetzt eine Laptop Verbindung herstellen und die Daten senden.



Brainwork.....

Das Kommunikationsprogramm im Eprom hatten wir jetzt im SAM ZX Spectrum Emulator eingebaut. Nur die Adressen sind ein wenig geändert, statt 14500 fängt das Programm nun auf 14700 an. Also zuerst versuchen, ob wir das Programm anrufen können.

PRINT USR 14700,1
Fehler: Invalid argument.

Diesmal läuft alles GUT. Das Commando L sollte wirklich einen Fehler ergeben!

Also jetzt die erste Datei über das Interface zum PC senden: **PRINT USR 14700,X**

Dieser Auftrag soll das Serverprogramm am PC beenden. Und wie schon gedacht, endet das Programm jetzt nicht. Es ist jetzt schon halb drei, und was als 1 Stunde Arbeit gedacht war, dauert jetzt schon einige Stunden. Wolfgang hat sich gerade aufgemacht, durch die Börse zu laufen und erwartet sicher eine Erfolgsmeldung bei seiner Rückkehr.

Es könnte am Kabel liegen, ich habe 2 Kabel mitgenommen wovon eins nicht gut funktioniert. In BASIC tippen wir ein Programm ein, und am PC läuft ein Kontrollprogramm. Das Kabel funktioniert gut! Vielleicht sind die In-Port Adressen in MC nicht richtig? Wir ändern den Code so, das die richtigen Adressen benutzt werden. In MC funktioniert alles, also jetzt wieder zum Spectrum Emulator und .... es klappt wieder nicht!

Letzte Rettung: einen Debugger einladen. Wir lassen das Programm über den Debugger laufen und sehen, dass das Programm einen CALL zu einer falschen Adresse ausführt. Wir hatten im ROM eine nicht relocatable Routine kopiert. Wir ändern den CALL zur richtigen Adresse und

JETZT ENDET DAS PROGRAMM!

Das Senden von Dateien ist also jetzt völlig funktionsfähig. Jetzt fehlt nur noch das Empfangen von Dateien.

Wir starten das Programm nochmals und wollen mit "**PRINT USR 14700,D**" jetzt ein Directory auslesen. Es ist jetzt fast 16:30, um 17 Uhr endet dieser Tag. Also **PRINT USR 14700,D** und ENTER drücken und...... nichts!

WIr suchen weiter, und sehen, wie die Zeit auf 17 Uhr zugeht und dann... viertel vor 5 sehe ich... das beim Laden auch ein falscher CALL gemacht wird. Schnell ändern wir das Programm und fünf Minuten vor 5 geben wir nochmals ein **PRINT USR 14700,D** ein -



und ein DIR erscheint auf dem Bildschirm.

In Januar werden wir in Bunnik weitermachen, und das Einladen und Speichern eines Spiels versuchen.

Ein ganz normaler Computertag eigentlich.

Dieter Hu... euuh
Johan Koelman

Und nochmal HCC-Tage 2006

Es war mal wieder soweit: Die HCC-Tage in Utrecht standen an, und im Gegensatz zur Cebit zieht mich diese Messe in Holland immer wieder an. Die HCC-Tage gehen immer von Freitag bis Sonntag, Da lag es nahe, den Samstag zu einem Ausflug zu nutzen, Stephan wolte auch mit und übernahm den Part des Fahrers.

Nachdem wir uns durch das Gewühl in Utrecht gekämpft hatten kamen wir auch irgendwann gegen Mittag an. Unser erster Weg führte natürlich zu Halle 10, in der man die Gruppen der Hobbyisten untergebracht hatte, etwas, das es wohl nirgendwo sonst auf einer Messe gibt.

Wir fanden den Stand unserer holländischen Freunde ziemlich schnell, bemerkenswerter Weise in direkter Nachbarschaft des Commodore-Standes.



Und den ganzen Tag über hatte ich auch den Eindruck, das der Sinclair-Stand besser besucht wurde als der der „ehemaligen Konkurrenz".

Am Sinclair-Stand war wieder der harte Kern vertreten, den man meist auch in Urmond und Bunnik trifft. Aus Deutschland aber blieben Stephan und ich die einzigen. Leute, ihr wißt ja garnicht, was ihr verpaßt!



Jedenfalls war hier Leben drin. Überall lief etwas oder tat man was.



Auch SGG-„Chef" Johan Koning saß in einer Ecke und war mit der Restaurierung seines PCs beschäftigt. Durch einen Festplatten-Crash hatte er fast alle Daten verloren. Schmerzlich war dabei, das auch die Homepage *www.hobby.nl/~sinclair-gg* davon betroffen ist. Viel Glück Johan, du wirst es brauchen.

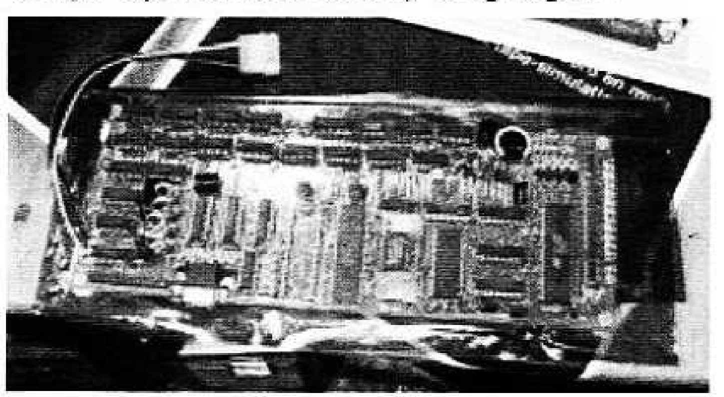


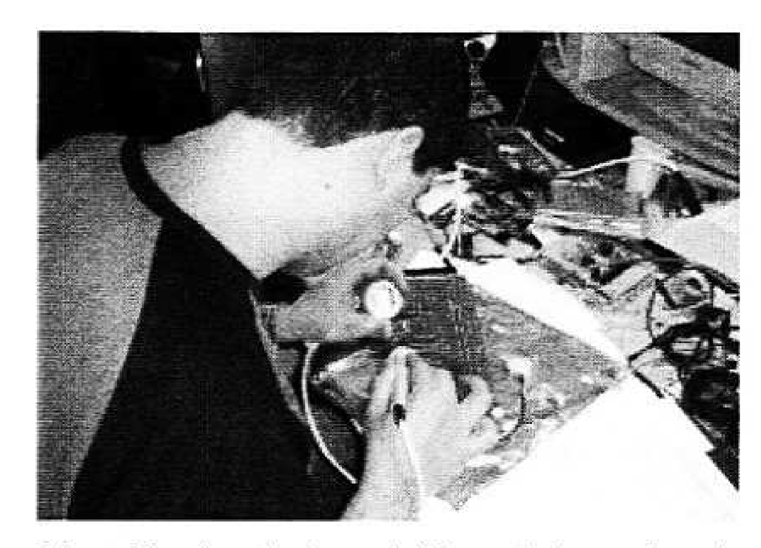


Ganz beiläufig erfuhr ich, das die *Sinclair Gebruikersgroup* schon 25 Jahre besteht, meinen herzlichen Glückwunsch dazu. Seit 18 Jahren dabei ist der Stand von SINC-inct "Dropje van Robje", wo man immer noch Farbauffrischer für alle möglichen Nylonbänder in Matrix-Druckern bekommen kann. Ein weiters Jubiläum feierte „WoS", dazu später noch.

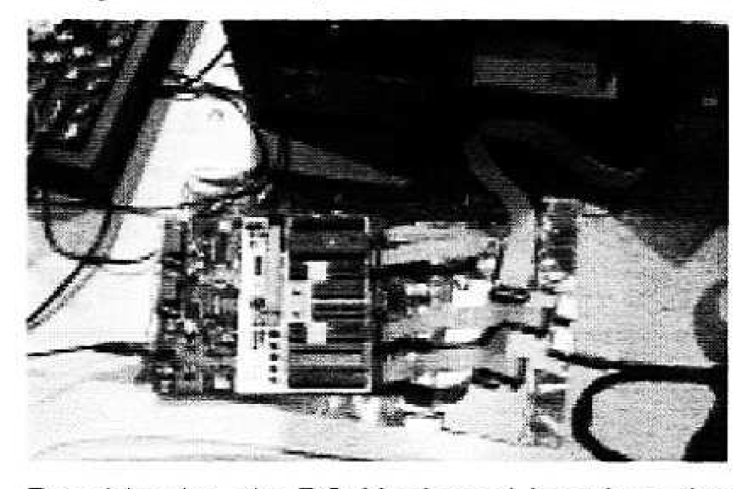


Hier sehen wir Benjamin Versteeg und Rudy Biesma, die sich beim Anschauen von Demos von *http://pouet.net/* (hier gibts auch einige Spectrum Demos) vergnügen.





Aber Benjamin beschäfigt sich auch mit ernsthaften Dingen, nämlich mit dem Prototypen eines MB04. Nun ist dieses Gerät in unserem Club nicht so verbreitet, deshalb sollte diejenigen, die sich dafür interessieren, unbedingt auf Benjamins Homepage *www.benophetinternet.nl/hobby/* schauen, hier wird das Projekt, sowie der Fortschritt der gemacht wird, ausführlich beschrieben.

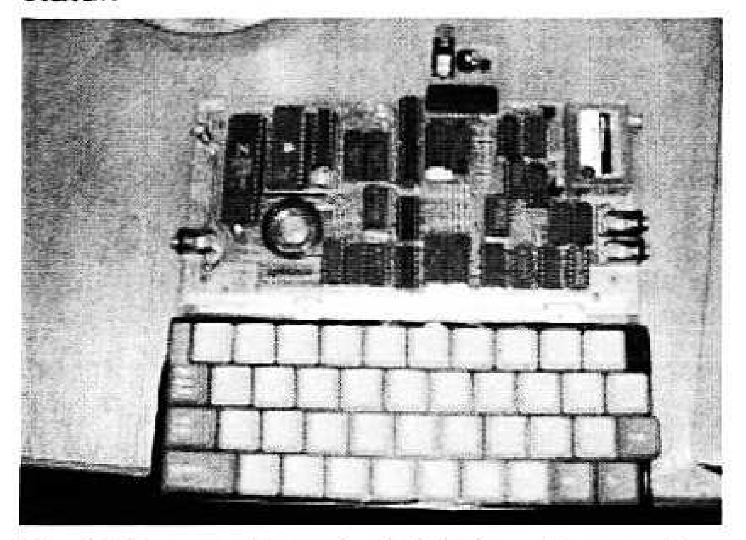


Das hier ist ein PC Keyboard-Interface für den Spectrum, vorgestellt von Rudy Biesma. Wie wäre es mit einem Artikel dazu, Rudy?



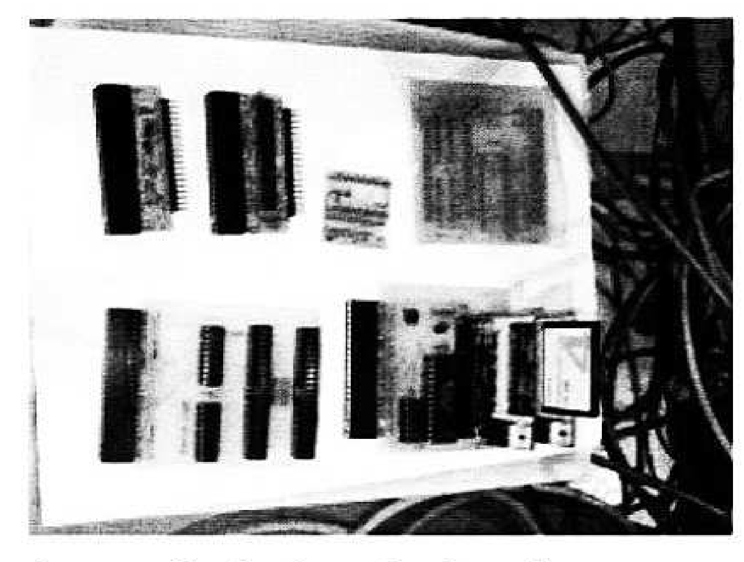
Rechts im Bild sehen wir Peter Krijnen bei dem Versuch, mittels eines 128K Spectrum einen Kran zu steuern. Daneben betrachtet

Edwin Blink interessiert die Versuche. Edwin selbst hatte seinen Jupiter Ace mitgebracht, diesmal aber mit einer richtigen Tastatur.



Zur Zeit experimentiert Edwin mit verschiedenen Erweiterungen für den Jupiter Ace, die den Betrieb einer Flashkarte ermöglichen sollen.

Von den „bekannten" Gesichtern muß auch noch Robert van der Veeke erwähnt werden,



der u.a. für die Organisation mitverantwortlich war. Vermißt habe ich allerdings in diesem Jahr Roelof Koning.

Wie schon erwähnt feierte „WoS" (World of Spectrum) ebenfalls ein Jubiläum. Martijn van der Heide hat in den 11 Jahren des Bestehens fantastische Arbeit geleistet und man kann die Seite

www.worldofspectrum.org/

World of Spectrum

The official world archive for the Sinclair ZX Spectrum and the largest on-line gaming center on the internet

11 JAAR (1995-2006)

http://www.worldofspectrum.org

Gratis te downloaden
- 14 500 ZX Spectrum software titels
- 1 500 bladen, zoals Sinclair User, Your Sinclair en Crash
- Boeken, advertenties, cassette inlays, instructies

Of speel de spellen on-line in je web browser!

Verder: remakes, forums, search engine, Spectrum emulators en een vriendelijke en actieve internationale gemeenschap!

25 JAAR!

(1981-2006)

HCC Sinclair-gg

http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/

SPA

Philip Kendall

YS

Tipshop

ZX CERTIFIED

25 Jahre HCC Sinclair-gg und 11 Jahre WoS - wir gratulieren!

wohl zu Recht als die beste und umfangreichste Webseite zum Thema Spectrum im Netz bezeichenen. Fast täglich erscheint neues aus aller Welt hier, wie man unschwer erkennen kann, wenn man auf „What´s new?" geht. Anläßlich des Jubiläums hat Martijn eine zusätzliche Seite eingerichtet, die anzusehen sich lohnt:

http://www.worldofspectrum.org/archive.new.061130.html

Noch nicht erwähnt habe ich Martijn Groen und Johan Koelman, die natürlich auch da waren. Für das, was die beiden an diesem Tag versuchten, hatte ich extra mein Zigarrenkisten-Interface (das wohl einzige auf dieser Welt) für den SAM mitgenommen. Wofür es gebraucht wurde schildert Johan sehr ausführlich ab Seite 4.

Die HCC-Tage waren auch in andere Hinsicht sehr interessant. So konnte ich zwei 256 MB Flashcards zum Preis von je 5 Euro erwerben, ebenso eine biegsame PC-Tastatur, die man auch abwaschen kann für schlappe 10 Euro. Ganz zu schweigen von diversen Musik-DVDs, das Stück für 5 Euro oder Farbpatronen, die es günstig für fast jeden Druckertyp gab. Gibt´s das auch auf der Cebit?

Außerdem glaube ich jetzt auch zu wissen, warum alle so gerne über 3 Tage zu den HCC-Tagen fahren. Sagen die nachfolgenden Bilder nicht alles ☺?





Aber wollen wir uns nicht im Spekulationen ergehen, denn natürlich steckt hier eine Geschichte dahinter. Auf comp.sys.sinclair und comp.sys.cbm postete einmal ein Commodore User: „The Spectrum is a computer for GIRLS !!!". Diese Theorie wollte man testen. Und siehe da, er lag goldrichtig: Der Spectrum wirkt wie ein Magnet auf die „Babes", aber wundert das jemand?

Zum Schluß möchte ich nur sagen: Tot ziens in 2007. *(Wo)*

Short summary

The "Hcc-dagen" is the biggest dutch computer fair that take place in Utrecht every year for three days the last weekend in November. It is also the place, where hobby groups comes together in an own hall, like Spectrum or Commodore hobbyists. It was funny to see, that both clubs had their stand side by side ☺.
Beside the normal activities of the club users there was two anniversaries: The dutch club "Hcc Sinclair-gg" exists now 25 years and "WoS", the best webside for anything about the Spectrum celebrated 11 years. Congratulation to both.
Don´t wonder about the boys and girls on the pictures here. A Commodore user once posted a message in comp.sys.sinclair: "The Spectrum is a computer for GIRLS !!!". And yes - he was utterly right.

Nach dem Treffen ist vor dem Treffen...

oder: „Nachtreffen bei Wolfgang"

Nach dem Treffen in Ittenbach am 30.9. sind wir mit Wolfgang abends nach Schildgen gefahren, ein Ort bei Köln, wo seine Partnerin Eva und er ein Haus haben. Dort wollten wir unser Basteln fortsetzen und übernachten. Am Abend haben wir uns zwar mehr auf PC-orientierte Probleme gestürzt, wie Netzwerkdrucker und gelbe Ausrufezeichen im Windows Gerätemanager, aber auch das muß manchmal sein.



Am nächsten Morgen ging es mit frischem Kaffee und viel Elan zur Sache. Wolfgang wollte gern ein CD-Spieleset testen. Wer es nicht kennt: Es handelt sich um das „The CD Games Pack - 30 games on CD - everything included" von Code Masters. Hier wird über Tape ein kleines Programm in den Spectrum geladen, der danach von einem CD-Spieler eine AudioCD einliest, mit 30 Codemaster Programmen drauf. Die Stereo-Tonspuren der CD werden dabei über die Eingänge der Sinclair- bzw Kempston Joystickbuchsen geladen, in Turboladerqualität. Das bedeutet, wenn das Basisprogramm von Kassette einmal geladen ist, kann man die einzelnen Spiele von der CD sehr schnell laden (ca eine Minute), und durch gleichzeitiges drücken der Tasten Q.U.I.T kommt man wieder in das CD Ladeprogramm.

Wir probierten das ganze erstmal vergeblich aus, eine Kempstonbuchse war schlecht verlötet (für mich war das allerdings eher ein willkommener Frühsport, das zu reparieren), dann reichte die Lautstärke nicht aus (da war Dirk dann zur Stelle mit einem unbeschreiblichen Multimedia-Allzweck-Radaukasten), der spielt CD, DVD, in super Qualität ab, davon lud das CD-Programm auf der Stelle und fehlerfrei die ersten Programme!

Aber Wolfgang sagte sich zu recht, daß Dirk das Gerät wohl kaum spenden wird, also muß es mit seinem Equipment auch gehen. Lange Rede kurzer Sinn, sein CD-Walkman schafft die Lautstärke gerade eben so, und so bekam Wolfgang das Gefühl als wenn er mit einem ZX 81 Programme lädt: je fester man die Daumen drückt, desto wahrscheinlicher wird das vielleicht erfolgreiche laden von Programmen *grins*



Dirk hatte sich wieder mal ein hohes Ziel gesteckt: Am SAM-Co Interface kann man Atari Mäuse anschliessen, aber keine Amiga Mäuse. So lauten die Gesetze.

Dirk stellt das alles in Frage, und hatte eine Amiga-Infrarotmaus, die er an den Sam anschliessen will.

Wolfgang sagt: „Geht nicht". Didi sagt: „Geht nicht". Dirk sagt: „Geht ja wohl!"

Nach einiger Zeit des Untersuchens und Lötens wurde klar, der Unterschied liegt in





zwei getauschen Lichtschranken, und ich hatte dann die Ehre, erstmal in fliegender Verdrahtung einen solchen Tausch zu bewerkstelligen: BINGO, das lief auf Anhieb! Dirk hat also nun eine Amiga-Infrarotmaus am Samco-Interface.

Unsere Heimfahrt verlief ohne Besonderheiten, und wir haben im Rückblick das gesamte Wochenende mal wieder sehr genossen!!

Dieter Hucke, im Oktober 2006

Summary

After the meeting in Ittenbach at 30.9. Dieter and Dirk were coming to a visit in our new house. They had in mind to tinker something before going to sleep, but at last they solved to connect our new printer in the network and also to debug some wrong settings in Evas device manager on her laptop. That´s live.

Next morning - and after a good coffee (very important for Dieter) they started full of vim and vigor. I would test "The CD games Pack - 30 games on CD", where a CD player connected to a Sinclair- or Kempston-joystickport and after loading a program from tape, can load the games from CD in turbo loader quality. The pack with the games is from CodeMasters and for to change from one to another program simply press the keys Q.U.I.T together to return to the main menu.

The first test failed by a bad solder connection of the Kempstonport. Dieter saw it as an early morning exercise to repair this. Bad luck, another try showed us, that the volume level from my CD player was too low to load a program in most cases correctly. However, Dirk had his ineffably Multimedia machine "on board", one of the sort who playes CDs and DVDs as well. With this device a program from the CD loaded directly, fast and error free. But Dirk would not treat me (i.e. for the club) his machine, what a pity. So I have to live for the moment with my own CD player, who gives me the feeling of loading a ZX81 program in the early days, either it works or not.

Dirk had a new target in mind: to connect an Amiga mouse (infrared type) to the SAMco interface. What an idea, normaly is Atari the usual standard! A blind alley work Dieter and I thought. Not for Dirk. So they started to determine the things and soldering, and with progressing time they knew the difference (between Atari and Amiga mouse): the light barriers inside was mixed up. Dieters first soldering to change this on the fly was succesful and Dirk has now a working infrared mouse with his SAM. There are more ways of killing a dog than by hanging :-).

When they drove home they were in a good mood, why not, it was an exiting and succesful weekend at all.

Das ZX<>PC Interface

Im letzten Info hatte ich im Artikel über das Ittenbach-Treffen vom ZX<>PC Interface berichtet und quasi mir selbst die Frage gestellt: „Vielleicht kann ich mir damit das DivIDE sparen! :-))))“

Darauf schrieb mir Johan Koelman in einem Mail: „Was kann das DivIDE gegenüber dem ZX<->PC Interface und was kann noch beim ZX<->PC eingebaut werden?“. Und zählte gleich einige Fakten zm Vergleich auf:

Divide features:

- divIDE uses full 16 bits of ATA bus
- divIDE works on all ZX Spectrum flavours (16, 48, 48+, 128, +2, +2A, +3 and clones)
- Thanks to divIDE's onboard logic, theoretical transfer speed is 218 KB/sec (determined by the latency of INI/OUTI instructions)
- divIDE has 8 KB of shadow flash ROM that hosts operating system core, leaving your original ZX Spectrum ROM intact. Additional 32 KB of RAM accessible as 8 KB memory banks are present.
- divIDE's auto-mapping feature transparently maps shadow ROM at important entry points, enabling standard tape emulation, BASIC extensions, NMI menu and DISCiPLE/+D or BetaDisk emulation.
- divIDE's MAPRAM feature helps developers and users to test new software without the need of reflashing their working system in shadow ROM. It can also emulate another 8 KB of ROM if necessary.
- divIDE works with all ATA-compatible devices (there are no known compatibility issues)
- Available software supports widely used emulator formats (TAP, SNA, Z80, SCR). Just download your all-time favourite games from the web and play!

ZX-PC features:

- ZX-PC uses 5 bits to send / receive data from PC, no more bits needed
- ZX-PC works on all ZX Spectrum with standard connector because not all clones have a connector ;)
- ZX-PC works with 55KB/sec to keep compatibility to older PC's (no bi-directional bus)
- ZX-PC has 16KB EPROM for operating system, leaving ZX Spectrum ROM intact. Additional 16KB for 128K Spectrum for ZX81 emulation, no extra RAM memory banks
- ZX-PC EPROM will emulate standard tape emulation
- ZX-PC can load from all devices known as disk-letter from PC (CD-ROM, Harddisk, Diskette, USB-Stick)
- ZX-PC can load TAP, SNA and Z80. SCR can be added in the software at PC-side!

Prices (rating euro : pound = 1 : 1,6)

ZX-PC	• 15,00	9,00 pound
divIDE	• 40,00	25,00 pound

Additional costs:

ZX-PC 25 pin parallelcable • 1,00 - • 5,00

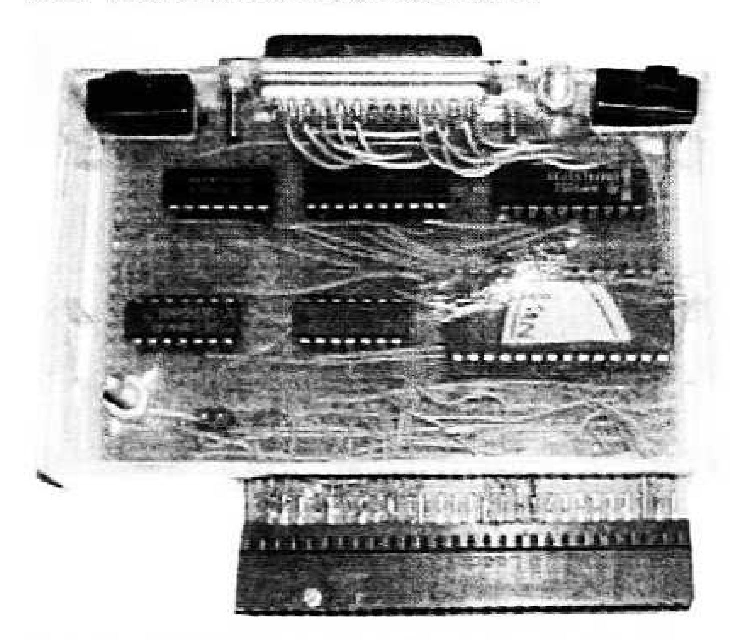
divIDE external Harddisk
external CD-ROM
external CF-card
external powersupply for harddisk/cdrom?

Makes me wonder 2 things:
1) Must I add SCR-loading?
2) My old PC has no USB-ports and USB-stick isn't tested yet. Must work without problems right now!

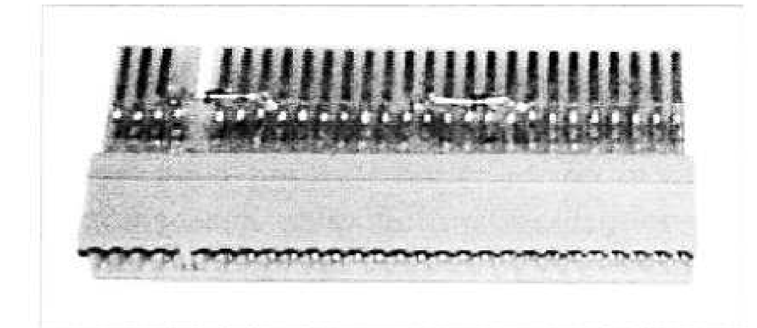
Über das divIDE oder +divIDE kann ich mangels fehlender Hardware nicht mitsprechen, inzwischen aber sehr wohl über das ZX<>PC Interface. Anfangs hatte ich noch einige kleinere Problemchen schon alleine wegen des Syntaxes zu bewältigen, inzwischen möchte ich es aber nicht mehr missen! In diesem Bericht will ich euch helfen, nicht die gleichen Fehler zu begehen.

Grundlegendes:

Wer über einen Spectrum (48K oder 128K, ich habe einen +2A) und einen PC (in meinem Fall ist es ein Laptop) verfügt, der braucht eigentlich nur das Interface von Johan Koelman (Dr. Beep) und ein an beiden Enden 25-poliges D-type Verbindungskabel zwischen den Connector des Interfaces und dem LPT-Port seines PC. Für die (unverbastelten) Modelle ab +2A ist aber noch unbedingt ein „Fix-It" nötig um die Kompabilität des Busses zu den anderen Modellen herzustellen. Besitzer des +2A kennen das Problem sicher: Einige entfernte oder verdrehte Verbindungen am Spectrum-Bus führten zu vielen Problemen bei der Nutzung externer Geräte, wie z.B. das Videoface, das Midi-Interface oder (wer es hatte) das VTX 5000 Modem. Die Firma „MGT" brachte damals eine Lösung in Form dieses kleinen Zwischensteckers.



Klein, aber oho: Das ZX<>PC Interface



In manchen Fällen notwendig: Das „Fix-It"

Desweiteren braucht man noch ein Serverprogramm auf dem PC. Dies nennt sich „PC-zx.exe" und ist in Turbo Pascal geschrieben, was es dem Anwender mit entsprechenden Kenntnissen ermöglicht, das Programm den eigenen Erfordernissen anzupassen bzw. zu erweitern. Man kann es von Johan bekommen oder sich aber von der Seite:

http://www.speccy.org/trastero/cosas/JL/DrBeep/Documentos/

samt einem Testprogramm herunterziehen. Unter:

http://www.speccy.org/trastero/cosas/JL/DrBeep/PC-ZX.html

gibt es noch weitere Hinweise zum Interface, jedoch ist alles in spanischer Sprache.

Was braucht man sonst noch? Richtig, einen Ordner auf dem PC, der TAP (48/128K), Z80 (48K) oder SNA (48K) Files enthält. Hat man nun alles miteinander verbunden und zusammen, kann es ans Eingemachte gehen.



So ähnlich sollte es bei euch aussehen!

Erste Schritte:

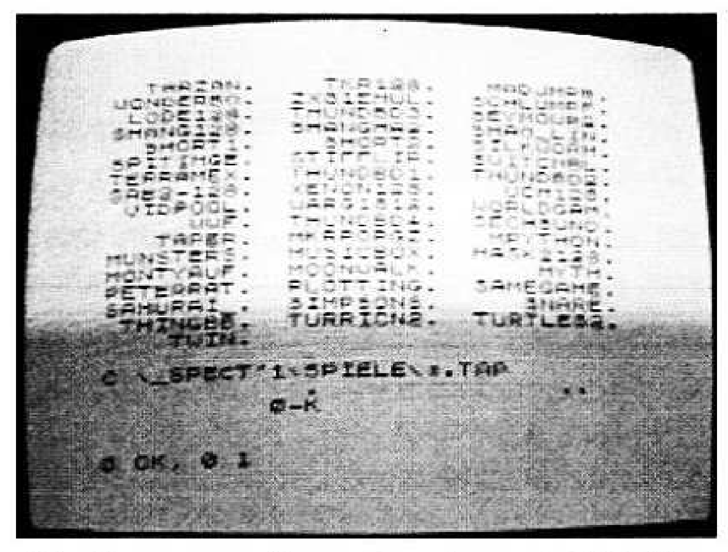
Wenn alles richtig ist, und auch der linke Schalter (manche Interfaces haben nur einen!) in der richtigen Stellung steht, sollte auf dem Bildschirm folgende Zeile erscheinen:

```
1982 Sinclair, 2002 ZXPC YRS
```

Ist es so: Hurra, jetzt kann es losgehen! Um das System aber korrekt zu reseten empfiehlt Johan zuerst einmal die Direkteingabe von „`OUT 14,0`". Empfehle ich auch nach jeden Neustart des Serverprogrammes. Nun sollte man sich zuerst einmal mit dem Syntax, der auf dem Spectrum verwendet wird, vertraut machen. Der einfachste davon ist wohl:

```
PRINT USR 14500,d
```

der uns den Inhalt des Directories auf dem PC anzeigt:



Allerdings nur die vorhandenen TAP Files. Sollten Z80 oder SNA Files angezeigt werden, muß man den Syntax wie folgt erweitern:

`PRINT USR 14500,d;"*.z80"` bzw.
`PRINT USR 14500,d;"*.SNA"`

Will man alle Programme im Ordner sehen, empfiehlt sich:

```
PRINT USR 14500,d;"*.*"
```

Wer noch DOS-Befehle kennt, hats einfach! Ein kleiner Nachteil soll aber nicht verschwiegen werden: Hat man sehr viele Programme in einem Ordner, scrollen die ersten wieder aus dem Bild heraus, bis der gesamte Inhalt angezeigt wird. Abhilfe wäre es, sich verschiedene Ordner anzulegen (Spiele A, Spiele B...). Oder Johan fügt einen Befehl in sein Serverprogramm ein, etwa wie die Scrollabfrage beim Spectrum oder Dir/p wie unter DOS. Ich habe diesen Vorschlag Johan schon mitgeteilt. Zum Wechseln von einem in ein anderes Directory komme ich noch zurück.

Jetzt wollen wir natürlich ein Programm (TAP in diesem Fall) in den Spectrum laden. Und warum sollt ihr erst Fehler machen bzw. euch den Kopf zerbrechen, wenn ihr aus den Fehlern anderer lernen könnt, in dem Fall meinen? Bei meinen ersten Versuchen mit TAP Files (übrigens das beste Format) lief nämlich erst einmal garnichts. Ich dachte schon, es läge ein Fehler mit dem Interface vor.

Aber das Problem kam von anderer Seite. Ich hatte TAP Files von einer CD auf die Festplatte kopiert - und diese waren alle schreibgeschützt. Und dies verhinderte, das sich die Files öffnen liessen. Nachdem ich den Schreibschutz aufgehoben hatte, gings! Und das ist der Ladesyntax:

```
PRINT USR 14500;o;"name"
```

Aber nanu, da ist doch garnichts passiert? Oder? Schauen wir doch nochmal das Directory an:

Aha, ein File ist markiert, und zwar das, was ich gewählt hatte. Nämlich Munsters.tap (wobei bei TAP Files der Zusatz TAPnicht angezeigt wird). Es ist mit dem Syntax „PRINT USR 14500,o;....“ quasi geöffnet worden. Endgültig geladen wird es ganz normal mit dem Befehl `LOAD""`.



Mit Z80 oder SNA Files verfährt man genauso, nur muß man nach dem Namen den Filetyp angeben:

```
PRINT USR 14500;o;"MUNSTERS.Z80"
PRINT USR 14500;o;"MUNSTERS.SNA"
```

und danach wieder `LOAD""`. Auch das geht einem in Fleisch und Blut über, je öfter man es macht.

Speichern kann man übrigens auch, nur habe ich mich damit noch nicht großartig beschäftigt. Wohl aber nur mit Programmen, die man eingibt oder abbrechen kann. Dazu „öffnet“ man zuerst ein neues File mit z.B.

```
PRINT USR 14500;o;"newfile"
```

und danach gibt man

SAVE „newfile" (LINE xxxx, Screen§)

ein. Sollte ich mehr dazu herausfinden, werde ich darüber berichten.

Wie aber wechselt man in andere Verzeichnisse oder gar auf andere Geräte (CD, Flashcards)? Zur Arbeit mit Directories gibt es eine ganze Reihe von Befehlen:

```
PRINT USR 14500;c;"CD Demos"
```

Wechselt in ein Directory namens Demos. Um in ein übergeordnetes Directory zu gelangen, gibt man

```
PRINT USR 14500;c;"CD.."
```

ein. Auch hier sind DOS Kenntnisse von Vorteil. Man kann aber auch auf ein anderes „Gerät“ wechseln, z.B. auf Diskette:

```
PRINT USR 14500;c;"CD A:"
```

oder eine angenommene Flashkarte auf E:

```
PRINT USR 14500;c;"CD E:"
```

Danach kann man wieder das Directory auslesen. Weitere Befehle sind:

```
PRINT USR 14500;c;"MD Spiele"
```

Legt ein neues Verzeichnis an (MD=Make Directory).

```
PRINT USR 14500;c;"RD ZIPFILES"
```

Löscht ein vorhandenes Verzeichnis (RD= Remove Directory).

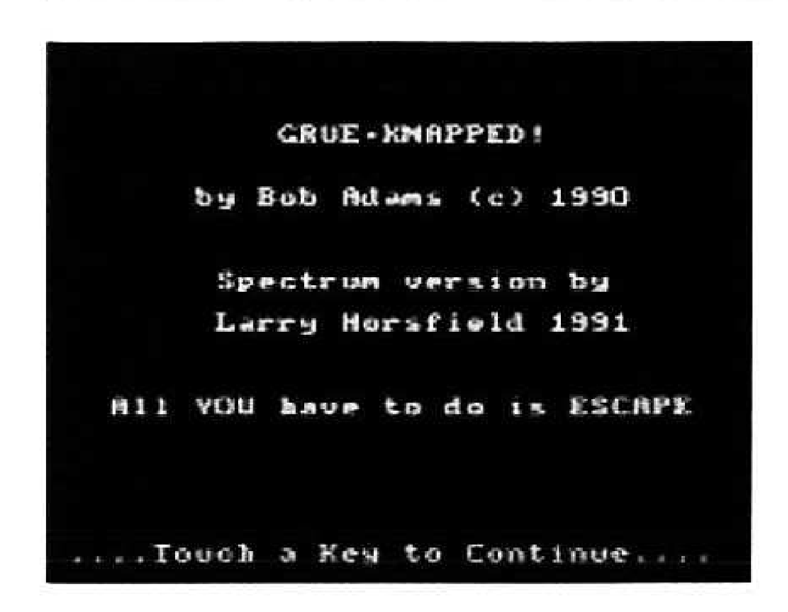
Wir kennen nun also den Hauptsyntax „PRINT USR 14500;“ und die dazugehörenden Kürzel „d“ für DIR, „o“ für ÖFFNEN und „c“ für das Arbeiten mit Verzeichnissen. Mehr braucht man nicht, aber es gibt noch einen:

```
PRINT USR 14500;x
```

„X“ steht für EXIT und seine Verwendung beendet folgerichtig das Programm.

Very short summary

This article describes the syntax for using Johan Koelmans (alias Dr. Beep) ZX<>PC interface. The main syntax is “PRINT USR 14500,”, follow by one of the letters “d”, “o” or “c”. “D” stands for directory, “o” for open (a file) and “c” operates with directories and it is helpful to know a bit about DOS commands. At last “x” exits the main program. Take a notice at the examples in the german text for better understanding. On ***http://www.speccy.org/trastero/cosas/JL/DrBeep/PC-ZX.html*** you also find a useful website (in spanish).



Hallo Adventurefreunde!!

Heute wollen wir uns wieder anschicken und eine Lösung unseren bisherigen hinzuzufügen. Herausgesucht haben wir uns dazu das Programm „Grue-Knapped", das aus der Feder keines Geringeren stammt als Bob Adams. Er hat dieses kleine aber auch äußerst interesante Programm 1990 geschrieben. Die Spectrumversion stammt wiederum aus der Hand von Larry Horsfield, der selbst einige Adventures für den Spectrum geschrieben hat. Sie stammt aus dem Jahre 1991 (dies nur zu eurer Information). Worum geht es nun aber bei diesem Programm? Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt. Wir (der Spieler) durchstreifen zusammen mit einem Freund die Gegend von Ormskirk und entdecken ein nicht verzeichnetes Höhlensystem. Da wir rechte Abenteurer sind steht der Entschluß schnell fest - das Höhlensystem wird erkundet. Gleich nach dem Einstieg in das unterirdische Labyrinth stellt uns ein Grue (ziemlich gefährliches und vor allem gefräßiges Wesen) und läßt uns nicht mehr weiter. Unser Freund wird kurzerhand von dem hungrigen Wesen verschluckt. Unser Glück in dieser Situation ist es, daß das Wesen nunmehr seinen ärgsten Hunger gestillt hat und uns nicht auch noch auf der Stelle verschlingt. Das Wesen zieht es vor, uns zu bevorraten und sperrt uns in sein Lager. Dann legt es sich vor dem einzigen Ausgang, der uns wieder ans Tageslicht befördern könnte, schlafen. Wir wissen ja nicht, wie lange sein Hunger gestillt sein wird und deshalb ist unser einziger Gedanke die Flucht um nicht doch noch als Nahrungsmittel zu enden. Damit ist auch schon alles gesagt, was man wissen muß und wir können uns eigentlich schon aufmachen, unsere Flucht zu planen. Werfen wir jedoch noch vorher einen Blick auf den abgedruckten Plan mit seinen „nur" 31 Locations.

01) In Grue's hovel / rubbish, miner helmet
02) The Grue's eating area
03) In the multi coloured slop shop / computer
04) In the art gallery / painting, key
05) In Paddy O'Doors room / pair of nutcrackers
06) In the fancy dress room / large cupboard, pair of tights, wand
07) In the games room / whip
08) In the big mac room / packet of crisps
09) In the washing area / sink, plug
10) In the „here is one I prepaired earlier" room <=kitchen / large oven, printout of recipe
11) In the „well I never" room / well, fish
12) In Queue gardens / large pile of earth
13) Inside the Bill and Ben potting shed / weed, plant pot
14) In the solution room / bottle of fertiliser
15) In the smallest room / puppy
16) In the colossal room / axe, cage
17) At the belfry / bat
18) By a large notice board / pin
19) In the high room / shelf, currant = current
20) In the „questionable sport" room / pair of cricket balls
21) In the gurgling gour'met room / some seeds
22) In the role playing game room / large block of wood, wood chip
23) In grotty gruey passages A
24) In grotty gruey passages B / swiss roll.
25) In grotty gruey passages C

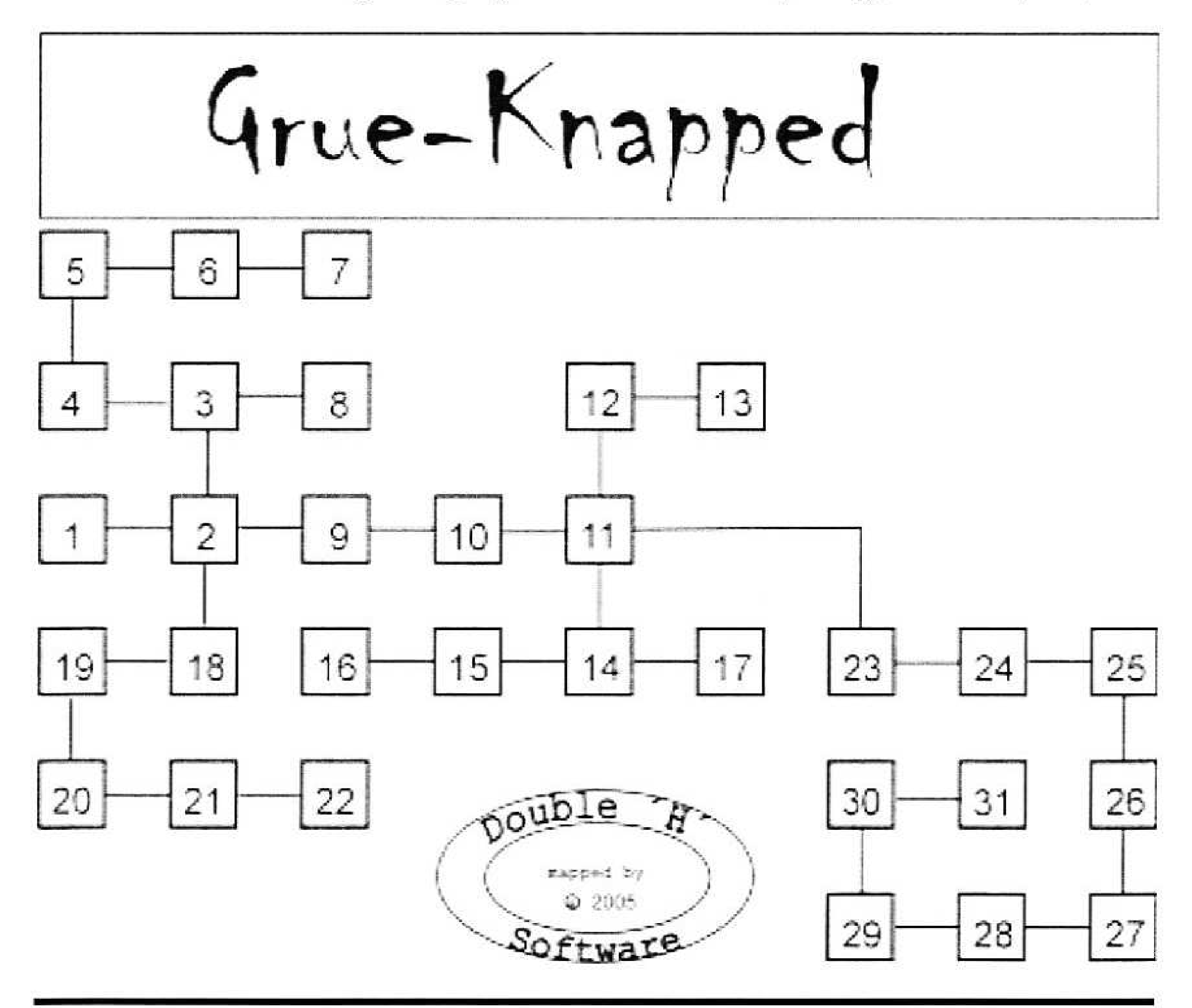
26) In grotty gruey passages D / parrot
27) In grotty gruey passages E
28) In grotty gruey passages F / large snake
29) In grotty gruey passages G
30) In grotty gruey passages H / hole
31) In a magical cave / frog => beautiful princess, magazine, tape, scratch marks on the wall

Soviel zum Plan und den Locations. Da wir jetzt alle Vorinformationen besitzen, können wir uns unverzüglich an die Lösung des Adventures machen. Wir starten in Grue's Hütte .....

I (wir haben absolut nichts bei uns), search rubbish (wir finden den Helm eines Bergmanns), examine helmet, E (der Eßbereich - momentan ist unser einziger Ausgang nach

```
The Multi-Coloured Slop Shop.
Any rumours about Grues under-
standing 16 bit computers will
be dispelled for ever, if you
can escape to tell of your
discovery! Doors lead east, west
and south. Here you see a
computer.
>EXAMINE COMPUTER
It is an old 16k Speccy with a
bouncy rubber keyboard. It has a
power pack attached but no plug.
(It is also complete with a
monitor, printer, tape player
and other "wobbly" bits, but you
can ignore them, as I can't be
bothered to type that all in,
everytime you want to examine
it. Okay?)
What do you wish to do now?
...Touch a Key to Reveal More...
```

Westen), wear helmet, switch on lamp, R (was so ein bischen Licht nicht gleich ausmacht - wir sehen nun auch Ausgänge nach Norden und Süden), N (wir sind im multi coloured slop shop), take computer, exa-



```
The Solution Room. Pasted on the
wall here is an advertisement.
Exits are north, west and east.
Here you see a bottle of
fertiliser.

What do you wish to do now?
READ ADVERTISEMENT
The advertisement reads:

Read ADVENTURE PROBE each month,
the finest adventure magazine
available in the Universe! Send
£1.50 to:

ADVENTURE PROBE, 67 LLOYD St.,
LLANDUDNO, GWYNEDD, LL30 2YP

for the latest issue........NOW!

What do you wish to do now?
```

mine computer (wir sollten uns ganz genau die Beschreibung der Tastatur einprägen, denn diese Beschreibung beinhaltet einen Tipp, der uns später weiterbringen wird. Wir sollten auch nicht übersehen, daß eine Sicherung fehlt), W (art gallery), examine painting (darauf ist ein bildhafter Blick über den Ormskirk Quay zu sehen), examine quay (wir haben jetzt einen Schlüssel), examine key (darauf ist eingraviert: Ormskirk Lavatory Supplies Dept.), N (Paddy O'Doors Zimmer), take nutcrackers, E (fancy dress room), examine cupboard, unlock cupboard (geht nur mit dem Schlüssel aus der art gallery), drop key, search cupboard (wir haben jetzt ein paar Strumpfhosen), examine tights, look behind cupboard (wir finden einen Zauberstab), examine wand, E (games room), take whip, W, W, S, E, E (big mac room), take crisps, examine crisps (mit Speck - noch einer in der Packung), W, S (wieder zurück im Eßbereich).

E (washing area), search sink (wir haben jetzt unsere Sicherung), examine plug (13 amp.), attach plug to computer, E, E, N, E (Bill and Ben potting shed), examine weed, search shed (wir finden einen Pflanztopf), W (Queue gardens), fill pot with earth, S, S (solution room), read advertisement, take bottle, pour fertiliser into pot, plant crisp (es wächst ein Speckbaum - Hinweis beachten), drop bottle, drop packet, W, W (colossal room), take axe, examine axe, take cage, examine cage, E, E (solution room - ein Zwerg wirft mit einem Dolch nach uns, verfehlt uns aber glücklicherweise), take dagger, throw dagger (das hat der Typ nicht erwartet, daß wir uns zur Wehr setzen und den Dolch zurückwerfen - er sucht das Weite), E (belfry - eine Fledermaus ist hier),examine bat, take bat (geht nicht so ohne weiteres), throw tights (damit fangen wir die Fledermaus), drop tights, W, N, W, W, W (wieder der Eßbereich).

S (bei einer Notiztafel), examine notice (wir finden eine Pinnadel), take pin, examine pin, W (high room - hier gibt es sehr hoch angebrachtes Regal), drop computer, jump on computer (wir springen mittels der Gummitastatur in die Höhe und kicken die Johannesbeere (=currant) herunter. In Wirklichkeit ist es ein Stromanschluß (=current). Man glaubt es kaum, wozu Gummitastaturen alles gut sind), take currant, examine currant (es ist ein tragbarer Stromgenerator), take computer, attach current to computer (der Computer ist jetzt einsatzbereit), S (questionable sport room), take balls, examine balls (es ist eine riesige Grille - sie läuft davon und versteckt sich), E (gurgling gour´met room), take seeds, examine seeds (Sonnenblumenkerne - eine Lieblingsnahrung von Vögeln), put seeds into cage, E (role-playing room), examine block, chop wood (dazu braucht man die Axt), take chip, examine chip (wir haben einen Holzwurm), drop axe, W, W, N, E, N (abermals der Eßbereich).

E, E, E (well I never room), examine well (wir sehen einen Lichtblitz auf dem Boden des Brunnens), examine flash (der Strahl unserer Helmlampe wird von einem Fisch reflektiert), bend pin (dazu braucht man wieder den Nußknacker), attach hook to whip (um eine Angel zu bauen), put worm onto hook, catch fish (das Wasser im Brunnen läuft ab), examine fish, D (hier geht es zu einem Labyrinth - nahezu unvermeidlich in einem Adventureprogramm), E, examine swiss roll (ein Rätsel), E, S, catch parrot (mit dem Kä-

```
A Magical Cave. In the middle of
this is a small pool of water
surrounded by rushes. Sunlight
filters down through a crack in
the cave roof far, far above
you. Birds are singing and
everything seems rather
pleasant. (Programmer's note:
That load of waffle was just to
reward you for battling your way
to this point). Here you see a
frog.

but suddenly, as in all the best
fairy stories, there is a
blinding flash, a puff of smoke,
a heavenly choir, 3 Disney-type
fairies doing a multi-coloured
firework display with their
wands, and (Get on with it! Ed.)
and oh yes, a beautiful Princess
has replaced the frog....

....Touch a Key to Continue....
```

fig und den Sonnenblumenkernen darin), examine parrot, S, W (da ist eine große Schlange), examine snake, drop cage (der Weg ist jetzt frei), W, N (hier ist ein Loch), examine hole, E (in die magische Höhle - mit Frosch darin), examine frog, kiss frog (igitt - immerhin verwandelt er sich in eine schöne Prinzessin), examine princess (sie gibt uns ein Computermagazin), examine magazine (wir nehmen die darauf befindliche Cassette an uns), examine tape, wave wand (jetzt werden ein paar bisher unsichtbare Zeichen an der Wand sichtbar), read scratch marks (ein magisches Wort=FROB), say frob (wir werden zur Location 11 zurückteleportiert - das spart Zeit).

W (kitchen), run tape (funktioniert nur wenn man das Band und einen funktionsfähigen Computer hat - heraus kommt der Ausdruck eines komplizierten alten Rezeptes), read recipe (hier wird beschrieben, wie man den „perfick kipper" kocht, einer Lieblingsspeise von Grues), examine oven, light grill, cook fish (dazu verwendet man den sogenannten red hering aus dem Brunnen), W, W (das kennen wir schon - der Eßbereich), look under table (wer ist denn da?), examine cricket, give bat to cricket, put tree onto table, put kipper onto table, call grue, W, W... wir sind entkommen und das Adventure ist gelöst. Nur gut, daß es so verfressene Wesen gibt die sich durch ein gutes Essen ablenken lassen und wir dadurch entkommen konnten.

```
The Grue's eating area. Bones
are scattered about everywhere,
the result of many a midday
snack. In the centre of the room
is a table. You can see exits
north, south, east and west. On
the table sits a small tree in a
plant pot. Also on the table is
a kipper.

What do you wish to do now?
CALL GRUE
```

... the rest is up to you, dear adventurer...

Das wars auch schon wieder für heute. Bis demnächst an dieser Stelle mit einem neuen Beitrag.

Bis die Tage

(c) 2005 Harald R. Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Raubling

Summary

In this adventure solution we come to „Grue Kanpped" written by Bob Adams in early 1990 and adapted for Spectrum in 1991 by Larry Horsfield. The program is about a peaceful walk along the countryside where the player and his friend are exploring the nature. As they find a cave system, the decision to explore it is done. But after a short look at the entrance our friend is caught by a strange creature and taken as a meal. Luckily the hunger of the crearture seems to be appeased at the moment and we are only locked away for a later meal. As we don´t have any interest to end this way our only thinking is about to escape from this situation. But until we can be sure our life is safe again, we will have to solve many riddles and conquer some very difficult situations. But with this solution and the printed plan, you should be on the save way.

HARP
die Spectrum Zone.

von Michael Bruhn ('Frankie')

SPECCY TOUR 2006.

Die Speccy Tour 2006 ist im vollen Gange. Diesmal haben sich zwei Deutsche Spieler angemeldet (beide SPC Leser), aber als dieser Artikel geschrieben wurde (Mitte November), hatte noch keiner von den beiden ein Recording für die Tour aufgeladen. Die Tour endet am 10. Dezember, daher glaube ich das ich für die nächste Ausgabe des SPC-Magazins wieder etwas über das Endresultat schreiben werde. Die Spiele, die für die Tour 06 gewählt wurden, sind:

Flying Shark - Firebird Software
Frenzy - Quicksilva Ltd.
Gatecrasher - Quicksilva Ltd.
Highway Encounter - Vortex Software
How To Be A Complete Bastard - Virgin Games Ltd.
Jahangir Khan's World Championship Squash - Krisalis Software Ltd.
Kosmic Kanga - Micromania
Stop The Express - Sinclair Research Ltd.
Zona 0 - Topo Soft
Stunt Car Racer - Micro Style

Also, wenn du in mehreren von diesen Spiele gut bist, Pech gehabt, es ist leider zu spät sich anzumelden.

Wird Aleksandar Lukic auch im diesem Jahr Sieger der Tour? Du kannst dir hier ein Bild davon machen:

http://www.zxspectrum.homeactionreplay.org/tour/tindex.php

DIETER HUCKE IN DEN PYRAMIDEN.

Nun war es endlich so weit. Der erste Deutsche Spieler, der sich auf HARP mit einen recording für ein Spectrum Spiel gemeldet hat, war SPC Leser Dieter Hucke, der sich mit ein bißchen mit dem Spiel Fred (Quicksilva) vergnügt hat.

Es gibt keinen Zweifel darüber, das Dieter ein guter und erfahrener Fredspieler ist. Das sieht man schon daran, das er, wenn er den Ausgang gefunden hat, immer noch nicht genug hat, und weiter nach Schätzen sucht um seine Punktzahl zu vergrössern. Denn neben den Punkten, die man bekommt wenn man einen Schatz findet, gibts auch ein „end of level bonus" von 1000 Punkten pro Schatz, denn man gefunden hat.

Dieter Hucke's Fred Submitgraphy:

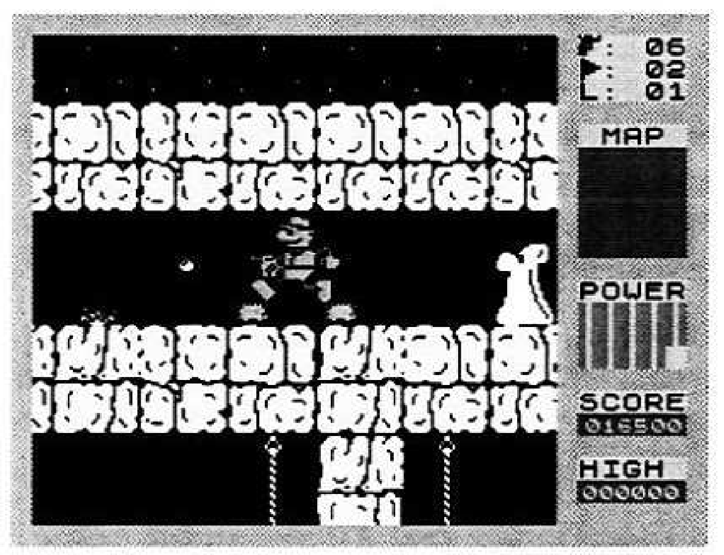
Recd.	Punkte	Dauer	Gespielte Levels	Datum
Nr. 1	56.200	32:25	4 Levels	24/10-2006
Nr. 2	45.100	36:33	3 Levels	28/10-2006

Anmerkungen zu den Recordings:

Nummer 1 - Es wird euch sicherlich wundern warum sein erstes aufgeladenes Recording besser ist als sein zweites. Das liegt daran, das ich es leider disqualifizieren musste, weil nicht im Tournament Mode (Compo Mode) gespielt wurde. Compo Mode bewirkt, das man den Emulator nicht durch Menu wählen stoppen, und dann für einige Stunden eine Pause machen kann. Es bewirkt auch, das man seinen PC nicht verlangsamen kann, um das Spiel leichter zu machen. Das heißt, wenn die Geschwindigkeit des Emulators die Sicherheitsgrenze von +/- 10% überschreitet, wird das Recording gestoppt. Natürlich hat Dieter keines von beiden gemacht, er hat einfach vergessen den Compo Mode anzuschalten, bzw. ich hatte es ihm nicht ordentlich erklärt :)
Aber ein gutes Recording ist es dennoch, und auf jeden Fall wert, es sich anzusehen. Mit diesem Score wäre Dieter immerhin auf einem geteilten dritten Platz in der Speccy

Tour 2002 gelandet, und wäre auf HARP die nummer Eins bei „Fred".

Nummer 2 - Nachdem ich Dieter auf den Fehler hingewiesen hatte, den er in Recording eins gemacht hatte, hat er dann ein gültiges Recording hochgeladen, das zwar nur für den zweiten Platz auf HARP reichte, und zwar hinter meinem Speccy Tour 2002 Recording mit der Punktzahl von 55.700, mit der ich damals in der Tour vierter wurde, aber das Recording ist auf jeden Fall einen Kucker wert, da es ein sehr gutes Exempel ist, was Fred so faszinierend macht, und auch oft frustrierend. Denn in der zweiten Pyramide war der Weg in die Freiheit sehr lang, und Dieter kam in einige knifflige Situationen. Das Recording zeigt, das man schon in der zweiten Pyramide in ganz schöne Probleme rein laufen kann, und er hat es auch nur gerade geschafft, bevor alle seine Powerpunkte weg waren. Diesmal hat er nicht noch nach Schätzen gesucht, er hatte aber auch fast die ganze Pyramide durchlaufen ☺. In der dritten Pyramide hat er dann den Ausgang schneller gefunden, und dabei das Glück, das er viele Energieflaschen gefunden und dadurch wieder mehr Power hatte. Die vierte Pyramide war dann nur noch ein harter Kampf, um so viele Schätze wie möglich zu finden.



Dieter im Stress in der zweiten Pyramide.

Wenn du Dieter's Fred Recording sehen willst, hole es hier:

http://www.homeactionreplay.org/search.php?game=348&tourney=2

Sein disqualifiziertes Recording, und andere ältere Fred Recordings kannst du hier holen:

http://www.homeactionreplay.org/gameinfo.php?gameid=348

Um die Recordings sehen zu können, muss du das Fred File auf HARP downloaden. Einfach das Quicksilva Pack hier holen:

http://www.zxspectrum.homeactionreplay.org/download.php

Viel Spass mit Dieter's Kampf gegen Gespenster, Mumien, Fledermäusen und noch viel mehr :)

Vielleicht hat Dieter ja inzwischen ein noch besseres Recording von Fred hochgeladen, und wer weiss, vielleicht hat Wolfgang die Zeit gefunden, ein bißchen Video Pool zu spielen, und hat dafür was hochgeladen :)

Summary

The Speccy Tour 2006 is going on, and at last two german players, both from the SPC, has signed in. I think I can present the endresult in the next SPC issue.
In the german text the games choosen for the tour are listed, if you are an excellent player at one or more of these: Tough luck! Now it´s too late to sign in.
A thrilling question is, if Aleksander Lukic, the last years tour winner can rerun his success. Watch it at

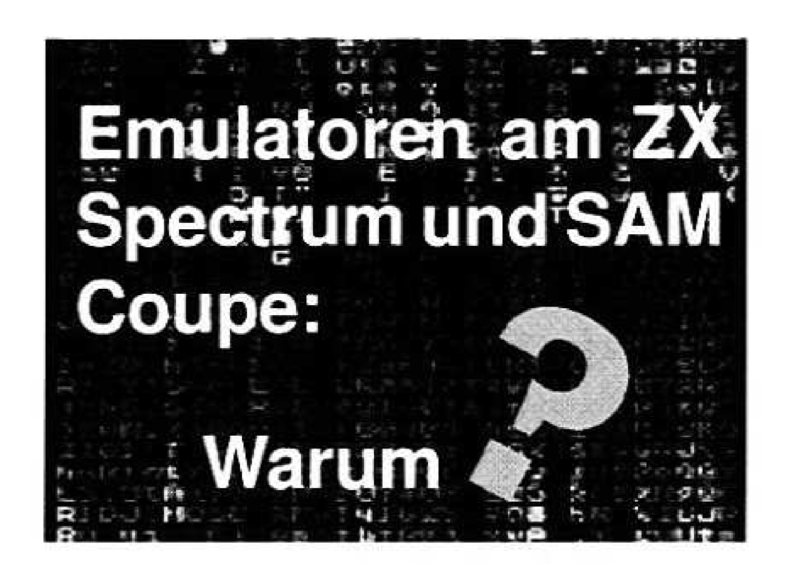
www.zxspectrum.homeactionreplay.org/tour/tindex.php

You can also watch Dieter Huckes way through the pyramids in „Fred" on

www.homeactionreplay.org/search.php?game=348&tourney=2

To do this you need the Fred file from Harp:

www.zxspectrum.homeactionreplay.org/download.php



Nach SAM81, ZX81EMUL, VIDEOPAC Emul, SAM2_ZX81 und jetzt SAM2_GB möchte ich mal erklären, warum ich eigentlich Emulatoren am SAM und ZX Spectrum und nicht am PC programmieren will.

Die Frage, warum Videopac-Spiele nicht am ZX Spectrum laufen, ist eigentlich seit Anfang der 80-er Jahre schon der Grund, warum ich angefangen habe, Emulatoren zu programmieren. Da ich als 15-jähriger Junge noch wenig von Programmiersprachen kannte, blieb es bei einer Idee. 1995 kam die Idee zum ZX81-Emulator für den ZX Spectrum und gleich darauf kam auch SAM81, der ZX81-Emulator für den SAM. Die Idee, das mit einem Programm soviel Spiele extra zu spielen sind, hat mich weiter fasziniert. 2000 kam die Idee eines Videopac-Emulators, völlig basierend auf der Idee der 80-er Jahre. Das Internet hat mir dabei sehr viele technische Daten über den Videopac gegeben. 2006 endlich kam zur 25-jährigen Existenz des ZX81s die Idee, einen Pseuso/hires-Emulator für den ZX Spectrum und SAM zu codieren. Da ich weniger vom SAM kannte, habe ich am ZX Spectrum angefangen. Der Spectrum-Emulator ist nicht fertig, da er für Pseudo- und Hiresspiele am ZX Spectrum eigentlich zu langsam ist.

Am SAM lief alles besser und es gab deshalb den SAM2_ZX81.

Als ich den SAM besser kennen lernte, kamen auch noch Ideen für andere Emulatoren am SAM. Zuerst werde ich jetzt SAM2_GB, einen (monochromen) Gameboy Emulator für den SAM programmieren. Danach werde ich versuchen, einen ZX81 Emulator auf einem CP/M basiertem Computer zu programmieren.

Die Frage, warum ich am Spectrum und SAM Coupe Emulatoren programmiere, und nicht am PC, ist ganz einfach zu erklären. Am PC wird es zu einfach sein, einen guten Emulator zu programmieren. Man hat mehr als genug Speicher und die Geschwindigkeit ist auch kein Thema. Wenn man aber auf einem Z80-basierten Computer einen anderen Computer emulieren kann, dann ist das Resultat viel erfolgreicher.

Ein anderer Erfolg meiner Emulatoren ist, das Z80-basierte Computer mehr zueinander wachsen. SAM und JOYCE z.B. sind viel ähnlicher zueinander als gedacht, und wenn z.B. gleiche Software auf beiden Maschinen laufen kann, sieht alles mehr wie eine Familie aus.

Ein Emulator ist ein Programm, das man auf einem Computer braucht, damit Software anderer Computer kompatibel wird. Am SAM kann man ZX81 und Jupiter Ace Programme 1:1 laufen lassen, weil man die Z80-Opcodes nicht zu emulieren braucht wie z.B. am PC oder ZX Spectrum. Es gibt Leute die sagen, das der SAM2_ZX81 und der BLAZE KEINE Emulatoren sind. Wenn aber die Programme fehlen, läuft die Software nicht, man braucht die Programme und deshalb dürfen SAM2_ZX81 und BLAZE Emulatoren genannt werden.

Da ich ab Dezember einen neuen Job habe, werde ich viel Zeit im Zug zum Programmieren nutzen können. Einige Ideen für die Zukunft:

ZX Spectrum

- Space: Jupiter Ace Emulator (Forth und Z80-Emulation, völlig Softwaremäßig,

jetzt nur mit Hardware möglich)
- GameboyZX: Monochromer Gameboy Emulator für 128K ZX Spectrum (EPROM notwendig)

SAM

- SAM2_GB: Monochromer Gameboy Emulator (wie am ZX Spectrum, aber größere ROMs und keine Hardware notwendig)
- SAM2_P2000: Philips P2000 Emulator

Joyce:

- JOYCE_81: ZX81 Emulator für den Joyce (CP/M) Computer
- JOYCE_Ace: Jupiter Ace Emulator

Diese neuen Emulatoren sind (fast) alle Z80 basiert. Am ZX Spectrum gibt es einen Apple I Emulator auf fast 100% Geschwindigkeit. Da wird ein 6502-Prozessor emuliert. Wenn das am ZX Spectrum schon gut läuft, dann könnte es noch viel mehr Maschinen zu emulieren geben, wie z.B. ein VIC 20 oder Atari 2600.

Bis 2010 gibt es also noch viel zu erleben mit diesen Maschinen.

Johan „Dr Beep“ Koelman

Summary

Emulatoren on ZX Spectrum and SAM Coupe: Why?

It begun in the beginning of the 80s with the question how to get Videopac games on a Spectrum. Emulation could be the way, but I was 15 at this time and had no idea how to do it. But in 1995 I started with a ZX81 emulator for the Spectrum and in close succession came the SAM81 for the SAM. The thought, that it was possible to play many extra games with one emulator, was very exciting for me. So I created in 2000 the Videopack emulator, based on the idea of the early 80s and in 2006, suitable to the 25 years anniversary of the ZX81 I had the idea of a ZX81 pseudo/hires emulator for Spectrum. However, it is not finished yet, and in fact the Spectrum is too slow for this sort of programs.
The more I knewed about the SAM, the better it goes with programming there and so the SAM2_ZX81 was finished first. I have many more ideas for other emulators on Spectrum, SAM and Joyce.
The answer, why I prefer Spectrum or SAM for programming emulators, is easy. It´s more challanging than on a PC, where you have a lot of memory cells and higher speed. A Z80 based emulator to program is in the result more successful. Another success in my opinion is, that Z80 based computers gets closer together. A SAM and a Joyce have a lot in common and to have the same software on both computers makes it look more familar. Plans for the future are:

ZX Spectrum

- Space: Jupiter Ace Emulator (Forth and Z80-Emulation, software based, at he moment only with hardware possible)
- GameboyZX: Monochrome Gameboy Emu for 128K ZX Spectrum (EPROM necessary)

SAM

- SAM2_GB: Monochrome Gameboy Emu (as on ZX Spectrum, but can use bigger ROMs and neds no hardware)
- SAM2_P2000: Philips P2000 Emu

Joyce:

- JOYCE_81: ZX81 Emulator for the Joyce (CP/M) Computer
- JOYCE_Ace: Jupiter Ace Emulator

It exists an Apple I emulator with nearly 100% speed for the Spectrum, I can imagine a VIC 20 or Atari 2600 emu too.

Johan „Dr Beep“ Koelman



H.A.R.P.

Sonntag, 2. Juni 1985

Heute war Alex Knorrel wieder zum Kaffee zum Besuch, natürlich mit Sohn Rolfi im Anhang. Ich war wegen der Geschichte der Vereinsverwaltung noch ziemlich sauer, darum blieb ich sehr reserviert. (*Anm d. Red.: siehe Ausgabe 161/162, Mai/Juni 2003: „Verein"*)

Konnte mir aber ein Schmunzeln nicht verkneifen, als Alex erzählte, daß er an der Ostsee Urlaub gemacht hatte und den schönen Sonnenuntergang bewundert hatte. Er besitzt eine Spiegelreflexkamera, und wollte damit am nächsten Morgen den Sonnenaufgang festhalten.

Er stellte also sein Stativ frühmorgens vor Sonnenaufgang am Strand auf und richtete die Kamera auf die Stelle, wo die Sonne abends (!) untergegangen war. Doch die Sonne ging nicht auf, es wurde schon hell, ohne daß die Sonne am Horizont auftauchte. .... : Es dämmerte ihm im wahrsten Sinn des Wortes, als die Sonne HINTER IHM im Osten aufging, daß er die Kamera nach WESTEN ausgerichtet hatte. Immerhin konnte er über sich selbst lachen, brachte ihm einige Sympathiepunkte bei mir.

Dienstag, 4. Juni 1985

Heute in der Schule drückte mir Jello ein Spectrum Spiel in die Hand, Lander (P.W. Norris, 1983).

Die Anleitung zeigt schon, das ist ein total simples Spiel. Man muß mit den Keyboardtasten eine grüne Mondlandefähre auf der Oberfläche absetzen und wenn ein Männchen zugestiegen ist, wieder abheben und die Fähre zu einem Zielpunkt nach oben bringen. SIMPEL!! Nur was meint „beware of the meteorits" ????

22 Uhr

Auweia, es sah so einfach aus, aber diese mistigen roten Meteoriten erwischen mich fast immer. Habs ein paarmal geschafft, die Fähre sicher rauf und runter zu bringen, aber die Finger tun mir jetzt noch weh vom vielen Tastendrücken. Habs immerhin geschafft, das Programm zu knacken; wenn die Schwierigkeitsstufe eingegeben werden soll, einfach das linke Anführungszeichen löschen, dann STOP und Enter, schon ist man im Basic. Jetzt PAPER 7, CLS und LIST, Bingo, da ist das BASIC Programm!

Freitag, 7. Juni 1985

Heute in der Schule dem Jello von „Lander" berichtet, daß ich ins Basic gelangt bin. Jello sagte, es würde ihn immer bei so Spielen reizen, den Kopierschutz zu umgehen. Allein schon wenn die Originalkassette nicht mehr funktioniert, hat man sonst keine Sicherungskopie. Haben uns die ganze Pause lang über die verschiedenen Kopierschutzarten unterhalten, war klasse! Am Ende waren wir uns einig: Es wird immer neue Kopierschutzmethoden geben, und immer werden Leute versuchen, diesen zu knacken, einfach als Herausforderung. Haben uns für morgen verabredet, zum Lander spielen!

Samstag, 8. Juni 1985

14 Uhr, Jello zu Besuch: Lander: Schaffte es gerade mal, matte 4 Survivor (Überlebende) zu retten, Jello schaffte erst nur drei, dann kam Sammy dazu und schaffte fünf, das war Jello ein Dorn im Auge, er probierte

wieder und wieder, und schaffte dann auch 4 Survivor zu retten. Ich wollte unbedingt Jello überbieten und spielte unverdrossen, kam auf fünf gerettete, was wiederum Sammy wurmte. Wir dachten uns einen Wettbewerb aus: „Harte Auseinandersetzung Realer Player“, kurz H.A.R.P. !!

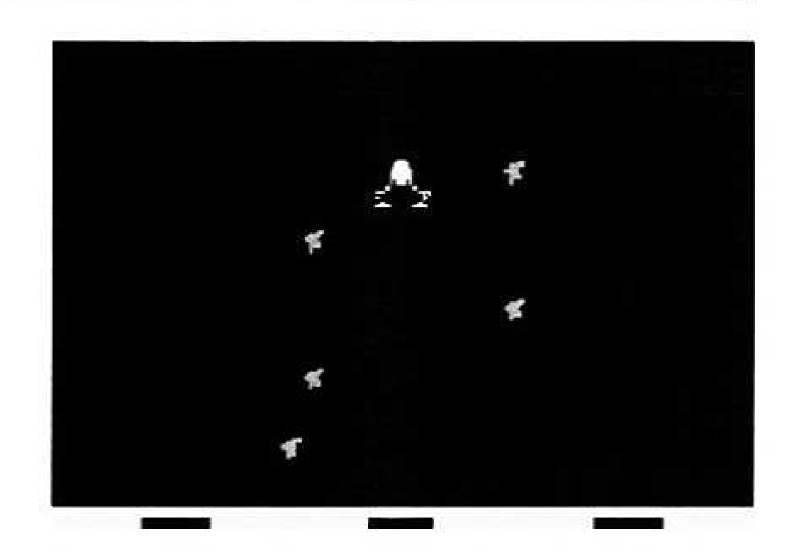
Sowas wie H.A.R.P. wirds wohl nie wieder geben. Wir haben dieses Spiel geladen, und jeder durfte unter der strengen Aufsicht der anderen versuchen, einen Highscore zu erstellen. Unter diesen Bedingungen schaffte Sammy 5 Survivor, Jello 7 und ich 6. Waren alle trotzdem zufrieden, es war ein ganz schöner Ansporn, wenn einer einen neuen Rekord erstellt hatte. Man müsste das wie einen Film aufnehmen können, und dann könnten alle zusehen, mit welchen Tricks oder Kniffen jemand seinen Highscore geschafft hat ?!

Verabredeten uns für morgen, Jello will noch nen Freund mitbringen, wir werden einen richtigen Wettkampf machen!

Sonntag, 9. Juni 1985

14 Uhr Jello erschien mit seinem Cousin, einem etwas schlaksigen Jungen, den er als „Willi“ vorstellte, der kam aus der Nähe von Kiel, wirkte gemütlich und gut gelaunt, der war bei Jello zu Besuch mit seinen Eltern. Er durfte erstmal ein paarmal LANDER spielen, aber das Spiel gefiel ihm nicht so gut; Willi erzählte, daß oben „anner Küste“ das Leben eher gemütlich läuft, und solche hektischen und schnellen Spiele nicht so sein Naturell wären. Er erzählte uns vom ZX 81, den er wohl mit etlichen Versionen einer 32 K Erweiterung verbessert hatte. Einen ZX 81 hab ich noch in der Kiste liegen, und so wie Willi das beschrieb, könnte sogar ich es schaffen, den ZX 81 mal aufzuwerten!

Dann begann unser Wettbewerb, Willi machte mit, obwohl ihm das Spiel nicht so zusagte, fand ich schwer gut! Jello meinte grinsend, H.A.R.P. müsste stehen für „Hartes



Aneinandergeraten Rauhbeiniger Powerspieler“, er war richtig in Kampfstimmung!

Wir spielten vier Runden, und jeder durfte so lange spielen, bis seine Leben aufgebraucht waren.

Jello: 9 Menschen gerettet
Sammy: 7 Menschen gerettet
Demmi: 7 Menschen gerettet
Willi: 8 Menschen gerettet

Von wegen, Willi sagte das Spiel nicht zu! Er spielte wie besessen und schaffte es, Sammy und mich zu schlagen, obwohl er doch vorher behauptet hatte, diese Spiele seien nix für ihn ?!?!

20 Uhr:
Puuuuh, alle waren fix und fertig, als wir endlich durch waren mit LANDER, aber es hatte wahnsinnigen Spass gemacht! Jello und Willi verabschiedeten sich bald darauf, und Jello, der ständig neue Bedeutungen von HARP erfand, sagte, daß es ein „Harmonisches Ausspielen Realitätsferner Programme“ war. Seh ich auch so, obwohl die Meteoriten ganz realistisch aussehen....

Alles in allem war unser Sonntag perfekt! Obwohl es ja logisch ist: Was kann schöner sein, als den ganzen Tag am Spectrum zu spielen ???

(Anm d. Red.: Demmi irrt sich, H.A.R.P. gibt es wieder unter
http://www.homeactionreplay.org
(Home Action Replay Page)



kann jeder unter Turnierbedingungen sein Lieblingsspiel und seinen Highscore präsentieren, dazu wird im Spectaculator-Emulator ein Film mitgeschrieben, während ihr spielt. Diesen Film kann man einsenden, und andere können mit dem Spectaculator diesen Film und somit euer Spiel nachverfolgen.

H.A.R.P. wurde u.a. im Info 195/196, März-April 2006, Seite 14 vorgestellt ...)

Summary

Again Demmi is playing games on his Spectrum, and this time a game named "Lander" (by P.W. Norris, 1983) finds his interest. Jello and Sammy ended in a competition, and called this "H.A.R.P." with several funny abbreviations to this four letters. Anyway, today H.A.R.P. (Home Action Replay Page) is a very interesting site at ***http://www.homeactionreplay.org***, where people can play against each other in some kind of contest. Please refer to the article in Info 195/196, März-April 2006, Page 17 english part.

Back to Demmi: On the next day a friend of Jello called Willi, arrived, and together they played "Lander" again and again, scoring higher each time, and they had a wonderful day with simply playing spectrum games : could a day be more perfect than playing on the ZX Spectrum?

Reaktionen...

auf Dieter Huckes Frage nach Bauteilen für den Spectrum im letzten Info.

Thomas Seiffert gab folgende Webseiten als mögliche Bezugsquellen an:

www.hinkel-elektronik.de/index.html
www.buerklin.com
www.conrad.de
www.reichelt.de
www.distrelec.com
www.elv.de

Scott-Falk Hühn hatte auch einige Tipps auf Lager:

LM1889 gibt es bei Strixner & Holzinger (***http://www.sh-halbleiter.de***) für 4,54 •.

TEA2000 gibt es ebenfalls bei S&H für (lieber vorher hinsetzen) 17,59 •, außerdem eventuell bei Segor (***http://www.segor.de***) für 14,60 •.

ZTX650 gibt es auch noch bei S&H für 0,71 •. Ich habe mir letzte Woche einige ZTX651 (sind identisch und halten höhere Spannungen aus) 10 Stück bei Segor in Berlin für je 0,32 • gekauft, um einen ZX Printer zu reparieren.

Auch Roelof Koning machte sich Gedanken zu diesem Thema:

Dieter's Ersatzteile Problem:

So viele Video Coder defekt ???? Ein Faktor könnte sein, das diese Chips die 12V verwenden, die innerhalb des Spectrum aufgebaut werden. Also Sperrschwinger kaputt, dann auch kein Bild. Zuerst Sperrschwinger reparieren.....
Ok, Didi macht das schon länger, er wird das Problem wohl kennen. Aber ich kann

diese Mengen nicht verstehen... Und hab leider keine hier liegen. Kenne auch kein Bezugsquelle.

TEA2000 oder LM1889:

Der TEA arbeitet mit RGB Signalen, der LM mit U,Y,V Signalen. Diese Chips können absolut nicht durcheinander verwendet werden. Weil die zu unterschiedlichen ULAs gehören und nur die 128-ULA (type 7...) RGB ausgibt...
Da wird wohl ein Editor mit Photoshop gespielt haben... ☺

Sperrschwinger ZX650:

Neben den Ersatztypen ZTX651, TIPP30, TIPP31 können auch BC337 und BC877 verwendet werden. Ich selber verwendete mal BC337 und war ganz zufrieden laut meinen Aufzeichnungen.
Wichtig ist, das bei der Reparatur die DC-DC Converter so modifiziert werden, das sie denen der Issue4B ähnlich sind. Das ist bei etlichen 3B un 4A Modellen schon gemacht worden (Hinweise in "Service Supplement no. 1", 1984).

Andere:

ZTX213 kann ersetzt werden durch BC213, BC308B durch BC558 und BC239B durch BC549B.



Summary

Some webadresses and reactions to Dieter Huckes question for replacement parts inside the Spectrum. It looks like some parts can replaced with other ones, i.e. ZTX213 with BC213, BC308B with BC558 and BC239B with BC549B. Other ones not, as a TEA2000 with LM1889, because they belong to diffferent ULAs, As you see, some parts are rather expensive (for you to compare: 1 Euro = 0.67588 GBP, 1 GBP = 1.47955 Euro).

Suche...

Ich suche jemanden der ein Beta TR-DOS v4, v5 oder Gamma-Interface plus 3,5" Diskettenlaufwerk hat. Ich habe nämlich ein paar Disketten bekommen, die ich per PC in TAP-Files gewandelt habe, aber es lies sich eben nicht alles davon lesen, vielleicht gehts auf einem Original-System besser. Wer würde mir also helfen und mal versuchen, ob er die Disketten auslesen kann?

Bernhard Lutz <Luzie67@gmx.de>

Outside SPC

New magazine „Adventurer"

Hi guys. Authors of "Adventurer" ZX magazine asked me to spread this info:

Hello! We are making a speccy diskzine now - Adventurer #16. One of ideas, that came in mind is to ask people, who did something for spectrum in the past, what are they doing now? The better way, I think, is to make an expanded answer for the question 'How does enthusiasm for spectrum affected your life?'.

Best regards,
elfh elphecy@softhome.net

Greetz, Yerzmyey

OpusRead v2.00 (PC/Windows)

by Marcelo Lopez. This tool allows a user to read, analyze and save Opus Discovery floppy images and physical disks. The different Opus floppy file types can be viewed with included Screen, Program Listing and Binary viewers, and these can also be saved in several formats as well as printed. Download at:

http://www.worldofspectrum.org/opustools.html

Divide Manager

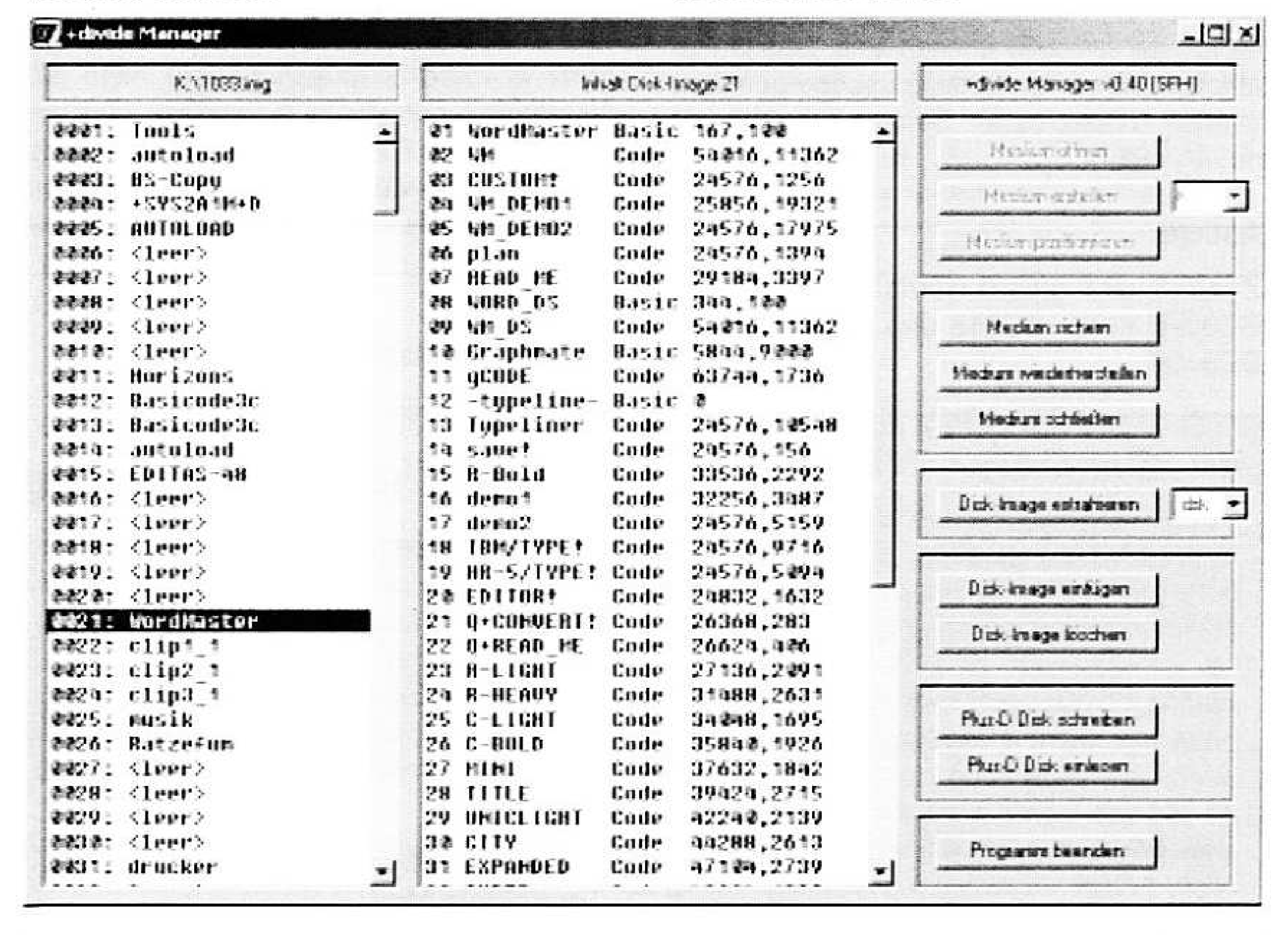
Das +divide Betriebssystem arbeitet wie das Plus-D Interface mit Disketten, allerdings sind diese hier virtuell auf einem IDE-Datenträger abgelegt. Um einen möglichst einfachen Zugriff auf diese virtuellen Disketten zu ermöglichen, sind diese von Sektor 0 beginnend nacheinander auf dem Datenträger angeordnet.

Das ist allerdings ein großes Problem, wenn man mit einem PC auf diesen Datenträger zugreifen will: Da es kein Dateisystem gibt, lässt sich der Inhalt nicht so einfach lesen. Zwar wäre es mit "Hacker Tools" möglich, die Daten Sektor für Sektor auf dem PC auszulesen, aber das Handling ist sehr umständlich. Außerdem ist ein direkter Zugriff nicht ungefährlich, wenn man versehentlich einen falschen Datenträger im Laufwerk hat. Also was tun?

Ich habe mir einige Gedanken gemacht und eine praktikable Lösung gefunden, wie man sowohl mit dem Spectrum, als auch mit dem PC auf die gespeicherten Daten zugreifen kann - sofern man einige Randbedingungen beachtet. Und das funktioniert folgendermaßen:

1. Auf den Datenträger wird eine große Datei (im Folgenden Medium genannt) geschrieben, die den gesamten freien Speicherplatz ausfüllt. So ist zum Einen gewährleistet, dass man mit dem +divide Manager auf den gesamten Inhalt des Datenträgers zugreifen kann und zum Anderen verhindert der volle Datenträger, dass andere PC-Programme Dateien schreiben und dabei den Inhalt zerstören können.

2. Auf dem Spectrum darf NIEMALS das erste Image (GO TO *1,0,0) verwendet werden. In diesem Bereich liegt die FAT-Struktur des Datenträgers, welche unbedingt bewahrt werden muss.



3. Wegen der eben erwähnten FAT-Struktur beginnt die Image-Datei nicht beim Sektor 0, sondern erst hinter dem FAT-Bereich, wobei diese Stelle je nach verwendetem Datenträger unterschiedlich ist. Um die genaue Position der ersten nutzbaren virtuellen Diskette (Image 1) genau zu ermitteln, ist eine Prozedur erforderlich, die aber nur einmal durchgeführt werden muss.

4. Zukünftig sollte der Datenträger auf dem PC nur noch mit dem +divide Manager bearbeitet werden. Es ist wichtig, dass die Cluster der Image-Datei der Reihe nach angeordnet sind, weil anderenfalls die Daten nicht an der erwarteten Position stehen. Bei der Bearbeitung mit anderen Programmen kann es passieren, dass die Datei fragmentiert wird und dann stimmen die Image-Positionen nicht mehr.

Einen Nachteil möchte noch erwähnen: Beim Einrichten eines Datenträgers gehen alle Daten verloren. Man muss also den Datenträger vor der ersten Verwendung im Spectrum einrichten. Mir ist jedenfalls keine Möglichkeit bekannt, nachträglich ohne Datenverlust eine FAT-Struktur und eine Medium-Datei anzulegen.

Der +divide Manager unterstützt derzeit 3 Formate: dsk, mgt und img. Allen gemeinsam ist die Größe von 1600 Sektoren, was 819200 Bytes entspricht. Da es sich hier um virtuelle Disketten handelt, sind die Daten auch wie bei einer Diskette angeordnet: Es gibt 2x 80 Tracks (Spuren) mit jeweils 10 Sektoren. Die Tracks auf der unteren Diskseite haben die Nummern 0-79 und die Tracks auf der Oberseite die Nummern 128-207. Der Unterschied bei den Dateiformaten besteht in der Anordnung der Tracks:

dsk: 0, 128, 1, 129, 2, 130, 3, 131, 4, 132, ..., 78, 206, 79, 207
mgt: 0, 128, 1, 129, 2, 130, 3, 131, 4, 132, ..., 78, 206, 79, 207
img: 0, 1, 2, 3, 4, ..., 77, 78, 79, 128, 129, 130, ..., 205, 206, 207

Die Sektoren innerhalb eines Tracks sind bei allen Formaten gleichermaßen in der Folge 1-10 angeordnet. Wie man sieht, ist das dsk- und das mgt-Format identisch, allerdings scheint das mgt-Format noch mehr zu bieten (z.B. Multi-Images), leider fehlen mir weitere Informationen. Die meiste Verbreitung scheint das dsk-Format zu haben, deshalb habe ich es für die Sicherungsdaten verwendet (Medium sichern und Medium wiederherstellen).

Übrigens, eine Datensicherung ist auch möglich, indem man die Medium-Datei ganz normal kopiert. Ein Zurückschreiben ist aber nur auf den gleichen Datenträger möglich, wenn er vorher komplett gelöscht oder formatiert wurde.

Zum Schluss noch der obligatorische Hinweis: Ich kann nicht dafür garantieren, dass dieses Programm überall fehlerfrei läuft und das tut, was weiter oben beschrieben wird. Zwar habe ich alles ausgiebig getestet, trotzdem kann ich nicht ausschließen, dass Fehlfunktionen auftreten.

Das Programm ist Freeware und kann ohne Einschränkungen weitergegeben werden. Es ist einschließlich einer ausführlichen Erklärung aller Funktionen über meine Webseite erhältlich:

http://s-huehn.de/spectrum/index.htm

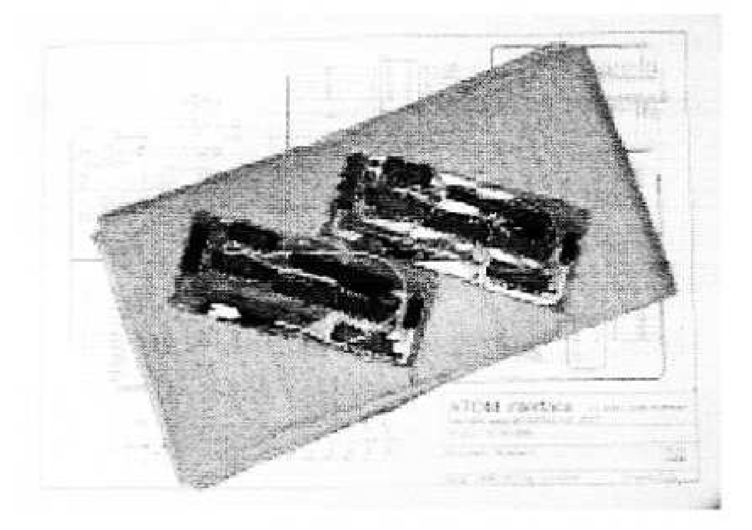


Summary

Scott-Falk Huehn has made thoughts about a comfortable data exchange between a Spectrum with a divide Interface and a PC. The result is a program called "Divide manager", which can be used for harddisk or flashcard as data medium. The program is freeware and you can get it via: ***http://s-huehn.de/spectrum/index.htm.*** The only point is, that the detailed program description is still only in german. Who is able to make a translation?



Ihr erinnert euch ganz bestimmt an meine Schwierigkeiten mit meinem Atom-Interface zuletzt. Also dachte ich mir: Der kluge Mann baut vor, es passiert mir nicht wieder, das ich keinen Ersatz zuhause habe. Von Jarek wußte ich, das er solche Interfaces herstellt, also hab ich mir zwei bei ihm bestellt. Allerdings hat die Lieferung etwas gedauert, für einen SAM-Freak wie mich schon hart. Gut, das sich Dieter Hucke bereit erklärte, mir seines auf dem Z-Fest zu überlassen. Damit lief mein SAM wieder einwandfrei. Kurz darauf trafen die beiden Atoms von Jarek ein, ordentlich verpackt und sogar mit einem beigefügten Diagramm. Eines davon habe ich natürlich an Dieter Hucke abgetreten, das andere als Ersatz auf Seite gelegt. Dieses hat Dieter nun auch in seinen SAM eingebaut und einen Bericht dazu geschrieben:



Atom-Interface von Jarek

Hallo,

habe heute das ATOM Interface von Jarek Adamski in den SAM eingebaut.

Beim SAM gibt es die Möglichkeit, Festplatten anzuschalten, dafür ist derzeit das ATOM Interface sehr verbreitet. Dieses wird in diversen Bauformen und Varianten angeboten, als Softwaregrundlage wird das B-DOS verwendet.

Von Jarek gibts das ATOM, von ihm selbst hergestellt, zum Stückpreis von 30 Euro. Sich eines auf Seite zu legen ist sicher eine Überlegung wert. Informieren könnt ihr euch auf Jareks Webseite:

http://8bit.yarek.pl/interface/sam.atom/index.html

Beim Einstecken fällt sofort das sehr platzsparende Platinenformat auf, man muss allerdings sicherstellen, daß der SAM seitige Connector und das IDE Kabel richtig eingesteckt werden, es gibt keine Beschriftung für Pin 1 etc, wäre vielleicht ein Verbesserungsvorschlag?

Die Platine selbst ist sauber gearbeitet; ich hätte mir eine IC Sockelung gewünscht, aber das war wohl aus Platzgründen nicht möglich, die Bauteileseite reicht sonst zu weit an die SAM Mainplatine heran, so daß das Interface bei gesockelten IC nicht mehr aufgesteckt werden könnte. Teilweise kommen SMD Bausteine zur Verwendung, das macht die Platine sehr klein, aber auch sehr wartungsunfreundlich - man kann nur eines haben, Jarek hatte eindeutig Platzgewinn im Fokus, und das hat er auch sauber umgesetzt.

Schaltungstechnisch verfolgt Jarek eine ganz andere Richtung als die ATOM Version von Edwin Blink. Die Ports müssen ja dieselben bleiben, aber WIE Jarek das erreicht, ist ein anderer Weg. An dieser Stelle: ich möchte bewusst keine Wertung abgeben, was besser oder schlechter ist, die Interfaces erreichen beide ihr Ziel mit total unterschiedlicher Funktionsweise.

Yareks Interface arbeitet mehr mit Handshake und Flipflops (74174N und 74LS374), dadurch werden die Signale zur Festplatte vorgehalten, bis die Festplatte das quittiert. Edwins Interface arbeitet mit direkter Durchschaltung des SAM Bus auf die Festplatte (74HCT574 und 74LS245), was sicher Geschwindigkeitsvorteile hat. Welches der Versionen besser ist? Ich finde bisher beide gleich im Verhalten, beide arbeiten fehlerfrei und sauber. Insofern spreche ich auch keine Empfehlung aus.

Der Stromverbrauch beider Schaltungen ist in etwa gleich, Edwins Version mit HCT Typen verbraucht etwas weniger. (HCT sind wegen der hohen Zugriffsgeschwindigkeit der Festplatten bei direkter Durchschaltung nötig, Jareks Interface hält die Daten bis zur Quittierung vor, kann daher auf HCT verzichten). Von Jareks Interface gibt es mindestens sieben Versionen, daher verzichte ich auf exakte Vergleichstabellen.

Fazit: Ich kann Jareks ATOM IDE Interface empfehlen, es ist sauber verarbeitet, raumsparend und durchdacht. Wer aber gern selbst zum Lötkolben greift und einzelne ICs sockeln will oder mit Platz kein Problem hat, für den ist Edwin Blinks Version möglicherweise besser geeignet.

Dieter Hucke, Kassel

Short summary

For SAM Coupe there are several Interfaces offered, named ATOM. The most popular Version is ATOM from Edwin Blink, and a new version is made from Yarek, Poland. Dieter Hucke has both Interfaces, and compares them in this article.
Result: Both interfaces are working fine and worth their money, anyway they have complete different design. Yareks interface is favorised if space is needed, Edwins interface is easier to repair because of the absent of SMD parts.

SimCoupe/Win32 with nVidia video cards

Hi folks,

In switching from ATI to an nVidia card I've noticed that the SimCoupe colours are a bit oversaturated, particularly on the stripey boot screen.

This seems to be a side-effect of using the video overlay surface, which is the default under Windows (except Vista) to ensure good performance with older video cards.

If you're also using an nVidia card, you might want to try disabling the overlay surface using:



Tools -> Options, Display (tab), and unchecking "Use RGB/YUV video overlay".

Use of the video overlay may also limit the framerate to your monitor refresh, even when running without the frame sync in the emulator (toggled with F7 by default).

I may reverse the default for this option in the next version, as it can always be enabled on ancient systems that can't handle hardware stretching at a reasonable speed...

Simon Owen

VELESOFT - the hardware forge

This website is the SAM part of Velesoft and worth to have a look from time to time:

http://velesoft.speccy.cz/sam-cz.htm

The site surprises the viewer with news from the (DIY) hardware scene. At the start you are welcome by a menu like this:

MOUSE INTERFACE FOR SAM COUPE

NEW FLOPPY DRIVE FOR SAM COUPE

SAMBUS (original + Czech version)

RTC 72421A (sambus compatible)

1MB EXTERNAL MEMORY INTERFACE

SOUNDCHIP SAA 1099

ATOM HDD INTERFACE

SAMDAC / EDDAC

SAM COUPE KEYBOARD

RGB CABLE

SCHEMATICS

SAM COUPE – ASIC (ULA)

SAM COUPE – PORTS

SOFTWARE FOR SAM COUPE

SAM COUPE CLONE (IN DEVELOPMENT)

The underlined lines are links to additional sides. The other ones seems to be in plan or in development. Are there some ideas or works for a SAM Clone? That could very interesting to enable new SAM users in the future? Will keep the ball. But what is expected behind this links?

MOUSE INTERFACE FOR SAM COUPE

Shows s SAM mouse turbo interface, which is 100% compatible with original SAM MOUSE interface. Supports mouse with PS/2 protocol (too USB mouse in PS/2 mode); high-speed mode support (4x faster/original speed); led diode for detection software with mouse support; switch for inhibit mouse interface; three buttons mouse support; exchange left and right buttons; add joystick connector with atari pinout (L, R, U, D, FIRE, GND, +5V); joystick work as cursor keys and CNTRL; at the same time is possible use joystick and mouse (data collision correction) and a fourth mouse button is used for change of extra features. Downloads:

Documentation (PDF in Czech); Board and schematic (for Eagle 4.11 only); CPLD ource: JED, PROJECT (for ISE WEB PACK 4.2 - win98); Hex file for PIC16F84: HEX; Sam mouse driver; Schematic: Haramule (Czech). Several DSK files of unsorted SAM mouse software.

NEW FLOPPY DRIVE FOR SAM COUPE

A HD FDD Floppy drive replacement, works as original floppy drive. Downloads:

Board and schematic (for Eagle 4.11 only); JEDec fire for GAL 16V8; Schematic (PNG) Board (PNG); First prototype - Photos: Top layer, Bottom layer, Full

SAMBUS

Original + Czech version. Downloads:

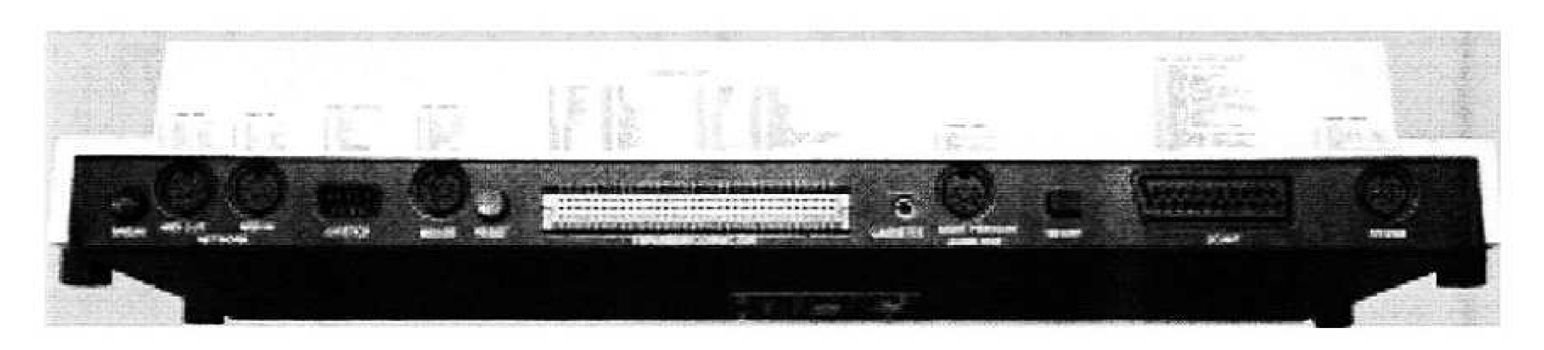
Sambus.PDF - info about original Sambus (4.08 MB); Sambus-Schematic - Czech clone of Sambus (508 kB); Sambus-board_Photo - Czech Sambus board (3.86 MB); Sambus-Czech_DOC - Czech documentation (2.6 MB)

RTC 72421A (sambus compatible)

Page in Czech, who knows more about?

1MB EXTERNAL MEMORY INTERFACE

Original 1MB Memory interface and Czech version of 1MB interface (100% clone). Downloads:



One Meg Mem Pack.PDF - info about original interface (0.99 MB); 1MB-Mem_Czech - Czech documentation (2.32 MB); GAL16V8 - equations and JEDec file for original GAL 16V8

SOUNDCHIP SAA 1099

SAA 1099 for ZX Spectrum/SAM Coupe (SAM compatible). Downloads:

SAA1099-Orig Datasheet 1 (EN); SAA1099-Orig Datasheet 2 (EN); SAA1099-Doc1-CZ; SAA1099-Doc2-EN;SAA1099-Doc3-EN; SAA1099-Doc4-CZ; SAA1099-Doc5-EN (PNG); SAA1099-Pinouts.TXT; SAA1099-Schematics (for Eagle); Several SAA sound TAPs for ZX Spectrum (and Spectrum Emulator on SAM)

ATOM HDD INTERFACE

Software supporting the ATOM HDD IF. Downloads:

atom_convertor.zip (for PC) - Convert .DSK and .SAD files to CD

dsk_loader_for_sam (for SAM):
Copy converted .DSK and .DS2 files from CD to HDD on SAM COUPE.

SAMDAC / EDDAC

Downloads: SAMDAC / EDDAC for SAM Coupe (Eagle); SAMDAC / EDDAC for ZX / SAM (for Eagle 4.11 only); GAL20V8 equations (SAM / ZX) - untested !!!

SAM COUPE KEYBOARD

Shows pictures of complete keyboard membrane, membrane layers, keyboard schematic, keyboard matrix/Port allocations and a new keyboard replacement for SAM (see picture below). Download:

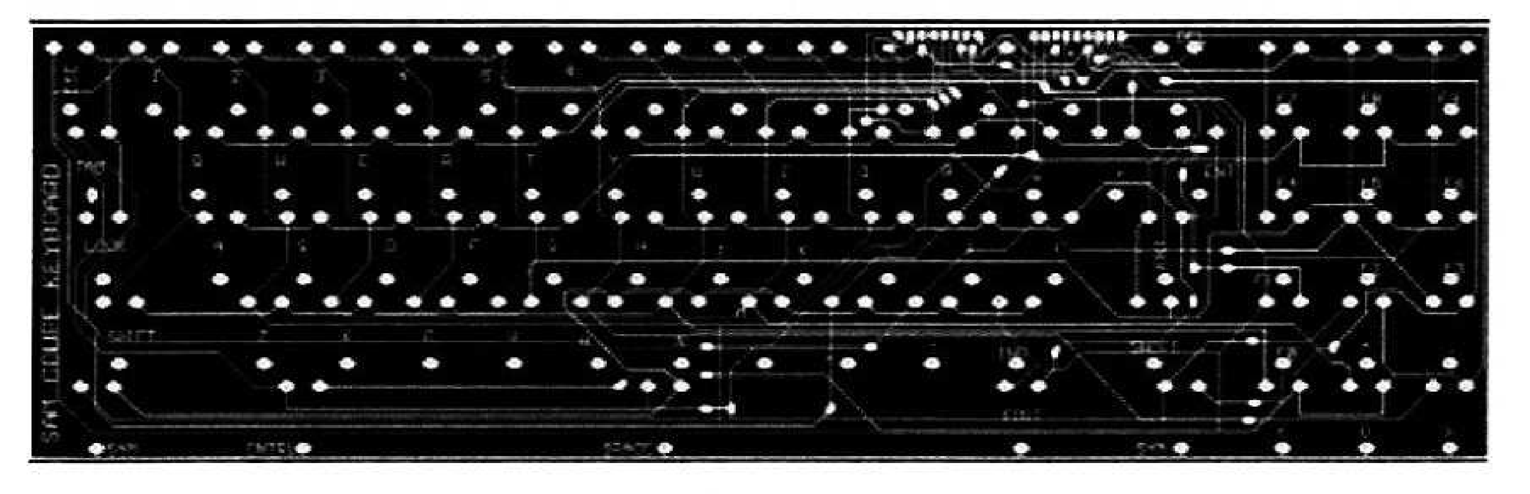
.BRD file for Eagle 4.11

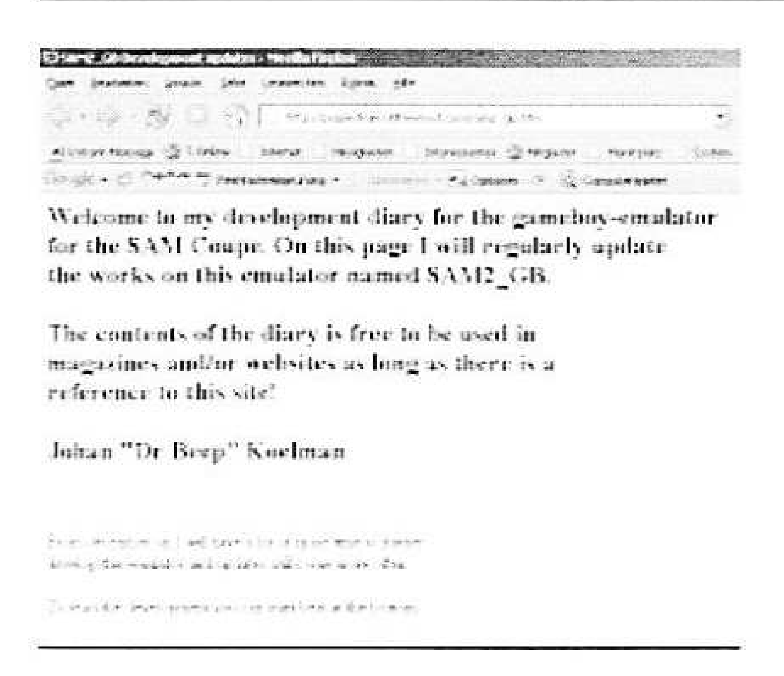
RGB CABLE

JPG with wiring diagram (text Czech).

SCHEMATICS

Downloads: 100% correct schematics v0.4 (PNG images + .SCH and .BRD files for Eagle 4.11 only); Original schematics - sheet 1 only (contain many bugs); 256KB Memory upgrade schematic (PNG image + .SCH and .BRD files for Eagle 4.16).
The „Back panel - Connectors - Pinout“ picture above is taken from here.





SAM2_GB development

As you might know, Johan Koelman is a big fan of writing emulators for Spectrum and SAM, and is at the moment working at a Gameboy Emulator for the SAM. This is more exceptional, as he doesn´t own a SAM and does all the programming work under emulation with SimCoupe.

However, Johan had the idea to create a diary in the web, publishing all the programming progress for you all to watch. This can be shown at:

http://zxspectrum.00freehost.com/sam2_gb.htm

The last known status is, that Johan decided to go for a MODE 3 screen with 512x256 pixels. The shown format of the display will be almost the same size of a real Gameboy, placed in the center of the screen so additional info can placed around the screen. The emulator will be a monochrome gameboy emulator, containing 4 colours white and black (as the original) and lightgreen and darkblue instead of grey and darkgrey. They can altered simply when other colours prove as more effectful.
So watch, what happens....

A handy program

Plus-D repair

If you copy a Plus D disk to your SAM harddisk (or flashcard) it often happens, that the first file has changed and is unable to load with the Spectrum Emulator. For example: By a copied Plus D disk with screens the directory can look like:

```
1 musik      14 ZX 25427,8267,8241
2 monster    14 ZX 16384,6912
3 sport      14 ZX 16384,6912
4 sport 2    14 ZX 16384,6912
4 tech1      14 ZX 16384,6912
```

... and so on.

The reason for this is, that the first file on a SAM disk normally is reserved for the DOS file. One way to omnit this, is to save a file as „Dummy Code 0,0" as first one and then copy Spectrum ones from file 2 on. However, let´s say you have 80 screens on disk, you maybe will not miss one.

Help can bring the following little program, once written by Stephan Haller. It is called „Plus D repair":

```
10 READ AT 2,0,1,32768
20 READ AT 2,4,1,34000
30 LET f_start=DPEEK (34003)
40 LET f_lang=DPEEK (34001)
50 POKE 32768+210,0,0:
   DPOKE 32768+212,f_lang:
   DPOKE 32768+214,f_start:
   DPOKE 32768+216,f_lang:
   POKE 32768+218,255,255
60 WRITE AT 2,0,1,32768
```

If you use a disk instead harddisk or flashcard, then change line 10, 20 and 60 in:

```
10 READ AT 1,0,1,32768
20 READ AT 1,4,1,34000
...
60 WRITE AT 1,0,1,32768
```

NEWS

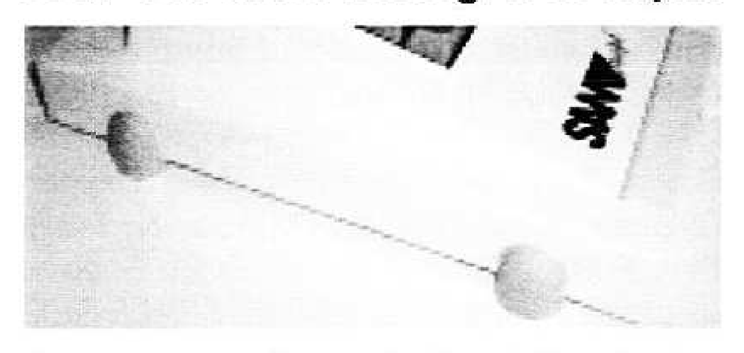
Mayhem Accelerator Update



The new Sam startup screen when the Mayhem Accelerator is plugged in

I'm running behind with the final PCB design for the Mayhem Accelerator, but i'll be working on it this coming week to get the PCBs and first orders shipped as soon as possible. As a teaser, above is the new startup screen you are greeted with when you turn the Sam on. Pre-orders are now being taken for the accelerator - see Sam Revival 15 for details, or drop me an email. A full Mayhem webpage will be uploaded shortly.

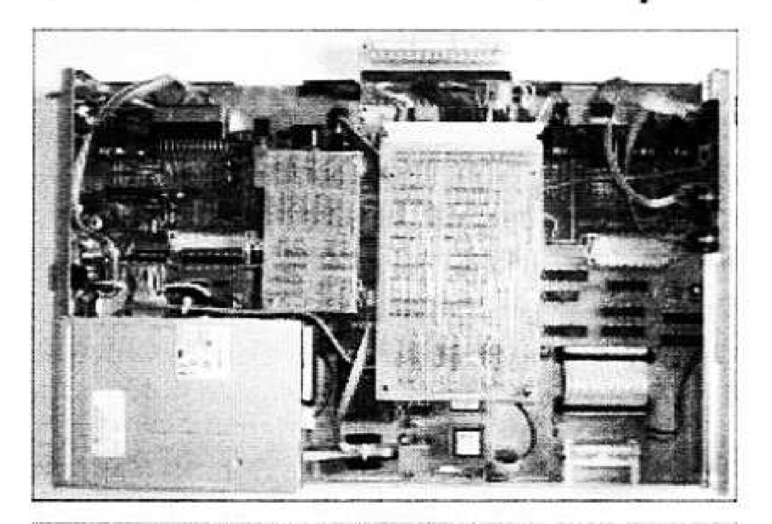
Just an interesting odditiy...

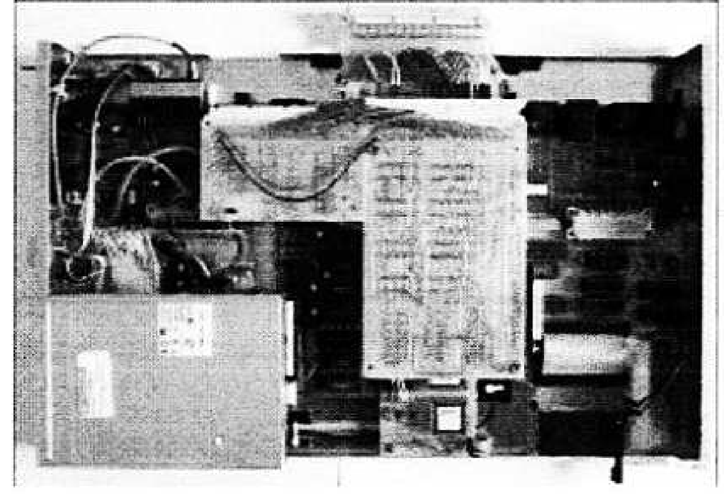


As you may well know the four rubber feet on the Sam Coupe case are blue, well, except for the very, very rare black footed variety! (My first Sam which I bought in April 1993 came with black feet!)

So, you can guess how surprised I was when a Sam was sent to me for upgrading, and it had light grey feet! Never before in all the years I've been tinkering with the Sam have I seen grey feet before! My guess is that they were test mouldings and somehow got used on a Sam that was sent out!

More Sam-In-A-Cans ship!





I've just shipped the 6th and 7th Sam In A Can! These are recased Sam Coupé motherboards packed with a wealth of Sam peripherals, including Quazar Surround soundcards, IDE interfaces, Compact Flash, PC Keyboard Interfaces, Mouse interfaces, SID Interfaces etc - all built up customised to the users' requests.

If you would like more information about having your Sam Coupé converted into a 'Sam In A Can' drop me a line!

Colin Piggot <quazar@clara.net>
http://www.samcoupe.com/

Rogue Comet

2005 Wilko Schröter

Rogue Comet“ ist ein Textadventure von Walrus Computers aus dem Jahr 1986. Es existiert eine Version mit Illustrationen, allerdings enthält das Programm von der Webseite „World of Spectrum“ keine Bilder.

Einleitung:

Mit einem Ruck landet das Shuttle auf dem aggressiven Kometen. Erdproben lassen dich einen trostlosen Eisball erwarten, aber Minuten vor der Landung nahmst du einige seltsame Details wahr, von etwas sehr Unerwartetem....... Dieser Komet ist nicht wie er scheint!!!!!!!!

Die Computeranalyse steht nun bereit:

```
***COMPUTER ANALYSIS OF COMET***

GRAVITY:        EARTH TYPE NORMAL
RADIATION:      NEGATIVE
ATMOSPHERE:     NEGATIVE
LIFEFORMS:      DANGER,UNKNOWN TYPE
********************************
PRIME LOCATION FOR OMEGA BOMB:-

THERE IS AN UNDERGROUND FOREST
BENEATH THE GLACIER TO THE N,
THERE IS A CLEARING IN THIS
AREA WITH A STRANGE ARTIFACT
IN IT,SET BOMB THERE ONLY!!!!!
```

Intro:

With a lurch the shuttle finally lands on the rogue comet. Earth probes prepared you to expect a desolate ball of ice, but minutes before landing you pick up a few details of something peculiar, of something very unexpected....... This comet is not all that it seems!!!!!!!!

Computer analysis is now ready..

Lösung/Solution:

Der Spieler kann 7 Objekte tragen.
1. Helm + Anzug anziehen.

Player can carry 7 objects.
1. Wear helmet + nulsuit:

N, Exam button ("It's coloured blue.") Press blue button, Enter door, Exam sign ("STERI-UNIT ON"), W, Take helmet, Take Nulsuit, Wear helmet, Wear Nulsuit

2. Essen besorgen:

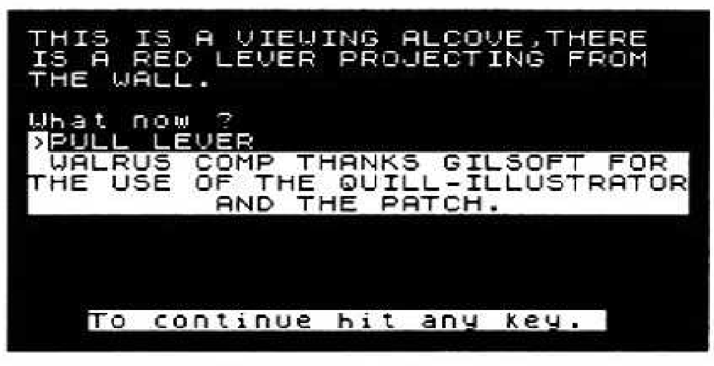
2. See to food:

E, N, N, N, E, E, E, E, Remove helmet, Eat food („VERY NICE"), Take helmet, Wear helmet

3. Zum Gag von Walrus Comp:

3. To the gag of Walrus Comp:

W, Take oil, W, W, W, S, E, Pull lever



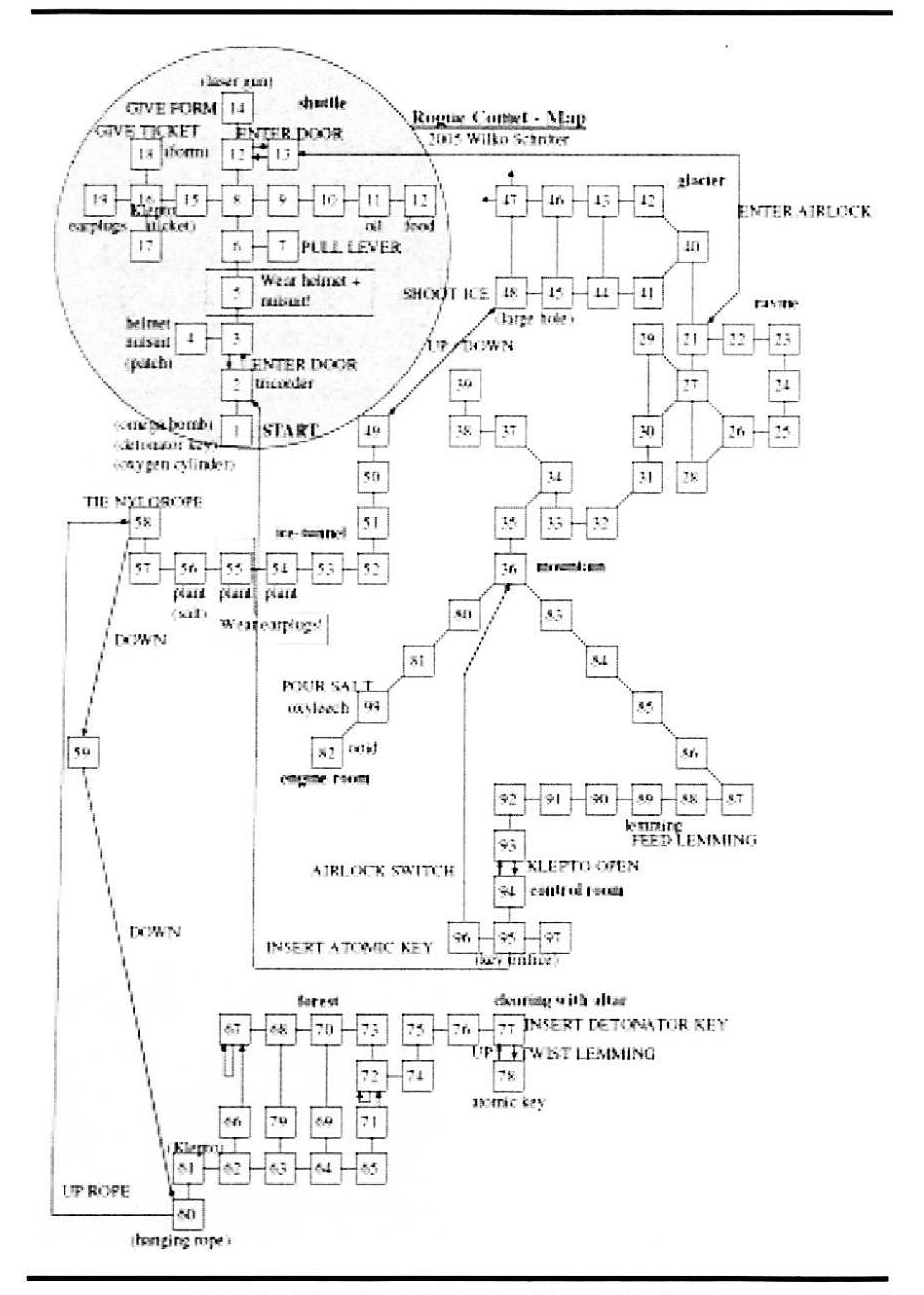
4. Nützliche Gegenstände mitnehmen:

4. Looking for useful objects:

W, S, S, Press Blue Button, Enter door, Take Tricorder, Exam Tricorder ("LABEL READS, TO OPERATE SAY FOR EXAMPLE:- TRICORD PLANT"), Tricord Helmet ("HELMET-SPACE TYPE NEEDS OXYGEN."), Tricord Nulsuit ("NULSUIT-ENVIRONMENTAL SPACE SUIT"), S, Press Grey Key ("A SHELF SLIDES OUT!!") => oxygen cylinder, omega bomb, detonator key, Tricord Bomb ("VERY DANGEROUS!"), Tricord Detonator Key ("KEY USED TO DETONATE OMEGA BOMB"), Take Bomb, Take Detonator Key, Take Oxygen Cylinder, Wear Oxygen Cylinder, N, Press Blue Button, Enter Door, W, Exam Shelves => patch, Tricord Patch ("ACME SPACE SUIT PATCH. OUR MOTTO- WE NEVER LET YOU DOWN"), Take Patch

5. Zu Klepto gehen und Ticket besorgen

5. Go to Klepto and take the ticket


Rogue Comet - Map
2005 Wilko Schröter
(laser gun)
GIVE FORM
shuttle
GIVE TICKET
ENTER DOOR
(form)
Klepto
earplugs
(ticket)
oil
food
PULL LEVER
Wear helmet + suit!
helmet
(patch)
ENTER DOOR
tricorder
START
(detonator key)
(oxygen cylinder)
glacier
ENTER AIRLOCK
SHOOT ICE
(large hole)
ravine
UP / DOWN
TIE NYLON ROPE
ice-tunnel
mountain
plant
(salt)
Wear earplugs!
DOWN
POUR SALT
engine room
lemming
FEED LEMMING
AIRLOCK SWITCH
KLEPTO OPEN
control room
INSERT ATOMIC KEY
(key (inline))
forest
clearing with altar
INSERT DETONATOR KEY
UP
TWIST LEMMING
atomic key
(Klepto)
UP ROPE
(hanging rope)

E, N, N, N, W, W => bomb > Klepto, Tricord Klepto („KLEPTO-LARGE GREEN METAL ROBOT.."), => detonator key > Klepto, Exam Klepto ("YOU SEE A SQUEAKY ROBOT SWEEPING UP TICKETS AND DROPPING THEM IN A VAPOURISER UNIT..............."), Oil Robot ("THANK YOU! I WILL HELP YOU IF I CAN, I WILL FOLLOW YOU MASTER!!! TO SPEAK TO ME SIR,SAY:- KLEPTO TAKE OR DROP OR KLEPTO STAY ETC"), => ticket

6. Ohrstöpsel besorgen und aufsetzen

6. Take earplugs and wear them

W, Take Earplugs, Remove Helmet, Wear Earplugs, Take Helmet, Wear Helmet

7. Laserkanone besorgen und aus dem Shuttle aussteigen:

7. Take the laser gun and exit from shuttle:

E, N, Give Ticket => form, S, E, E, N, N, Give Form => laser, laser > Klepto, S, Press Blue Button, Enter Door => nylorope > Klepto, Press Red Button, Enter Airlock

8. Zum Gletscher gehen

8. Go to the glacier

N, SW, W, W, W => Klepto > laser gun, Take Gun, Shoot Ice ("A BEAM OF BRILLIANT GREEN LIGHT SHOOTS OUT AND BLASTS THE FLOOR! YOU ALSO SEE STEPS LEADING DOWN INTO THE HEART OF THE GLACIER!!"), D

9. Durch den Eistunnel gehen und die Pflanzen vernichten

9. Go through the ice-tunnel and shoot the plants

S, S, S, W, Exam Sign ("PLANT COLONY-USE EXTREME CAUTION"), W, Tricord Plant ("BLOODSUCKER!"), Shoot Plant, W, Tricord Plant ("VERY NOISY"), Shoot Plant, W, Tricord Plant ("SALIFEROUS PLANT-USEFUL MINERALS"), Shoot Plant => chloride of sodium, Take Salt, W

10. Die Plattform herabsteigen

10. Descend from the platform

N => Klepto > nylorope, Take Nylorope, Tie Nylorope, To Boulder, D, D

11. Durch den Wald zur Lichtung gehen

11. Go through the forest to the clearing

N, E, E, E, E, N, N, E, N, E

12. Bombe beim Altar installieren

12. Install omega bomb in altar

E => Klepto > omega bomb, detonator key, Insert Detonator Key ("THE BOMB IS ARMED AND COUNTING DOWN,YOU MUST RETURN TO THE SHIP")

13. Zum Shuttle zurückkehren und Klepto mitnehmen

13. Return to shuttle and pick up Klepto

W, W, S, W, N, W, S, S, W, W, W, Klepto Come, S, Up Rope, S, E, E, E, E, E, N, N, N, UP, E, E, E, NE, S, Press Red Button, Enter Airlock, Press Blue Button, Enter Door, S, S, S, S, Press Blue Button, Enter Door, S

14. Bombe zur Explosion bringen?

14. Will the detonation take place?

Press Red Button

```
MALFUNCTION:DETONATION WILL NOT
TAKE PLACE.   COMPUTER ANALYSIS
SHOWS THERE IS A FAULT ON BOMB
IGNITOR WHICH IS UNREPAIRABLE.
HOWEVER, COMPUTER PROBE DETECTS
THAT THE COMET HAS AN ENGINE AND
CONTROL ROOM UNDER THE SOUTHERN
RANGE OF MOUNTAINS.YOU MUST FIND
THESE AND ACTIVATE THE COMET'S
AUTOPILOT WHICH WILL THEN AVOID
COLLISION WITH HOME PLANET EARTH

INFORMATION: COMPUTER DETECTS A
SOURCE OF POWER FROM WITHIN THE
ALTAR IN THE PETRIFIED FOREST IT
EMINATES FROM AN ATOMIC KEY !!!
TO ENTER THE SECRET ROOM IN THE
ALTAR YOU MUST TWIST THE CARVING
OF THE LEMMING.MESSAGE ENDS.....

What now ?
>
```

15. Zum Altar zurückgehen

15. Go back to the altar

N, Press Blue Button, Enter Door, N, N, N, N, Enter Door, Enter Airlock, N, SW , W, W, W, D, S, S, S, W, W, W, W, W, N, D, D, N, E, E, E, E, N, N, E, N, E, E

16. Zum Geheimgang

16. To the secret room

Exam Carvings („THERE ARE CARVINGS OF EGGS,STARS,PLANTS,LEMMINGS,TREES AND COMETS"), Twist Lemming, Take Atomic Key

17. Zurück zur Luftschleuse des Shuttles

17. Return to the airlock of the shuttle

UP, W, W, S, W, N, W, S, S, W, W, W, S, Up Rope, S, E, E, E, E, E, N, N, N, UP, E, E, E, NE, S, Drop Gun

18. Passage im Südwesten der Berge wählen

18. Go the SW passage of the mountain

S, SW, S, SW, W, N, SW, S, SW, SW, SW

19. Zum Maschinenraum gehen

19. To the engine room

Tricord Oxyleech ("VERY DANGEROUS!"), Klepto: "IT'S A NASTY CRITTUR WITH RAZOR SHARP TEETH YOU SHOULDN'T PULL IT OFF AS THEY PUNCTURE SUITS!!!", Pour Salt ("THE SALT KILLS IT AND IT DROPS OFF, OH DEAR, YOU HAVE, AHEM, A LITTLE LEAK. PISSSSSSSSSSSS!"), Patch Nulsuit ("YOUR PATCH SEALS THE LEAK, YOUR OXYGEN CYLINDER RECYCLES AND YOU ARE ON FULL SUPPLY ONCE MORE!!!!"), SW, Tricord Egg ("VERY NICE"), Take Egg

20. Passage im Südosten der Berge wählen

20. Go the SE passage of the mountain

NE, NE, NE, NE, SE, SE, Exam Sign („ZOO AREA BEWARE-VICIOUS ANIMALS"), SE, SE, SE, W, W

21. Den Lemming füttern

21. Feed the lemming

Feed Lemming, With Egg ("THE SPACE-LEMMING GOBBLES DOWN THE EGG GRATEFULLY AND RUNS OFF!"), W, W, W, S

22. Zum Kontrollraum gehen

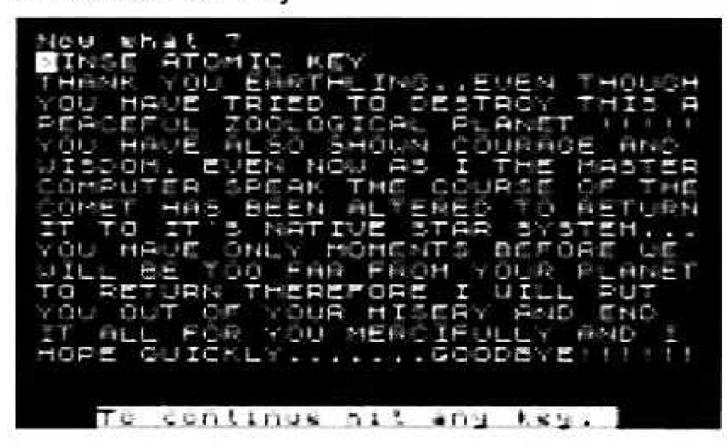
22. To the control room

Open Door ("THE DOOR IS TOO HEAVY FOR YOU,A ROBOT COULD PROBABLY OPEN IT!!!!"), Klepto Open, S

23. Den Atomschlüssel einführen

23. Use the atomic key

Insert Atomic Key



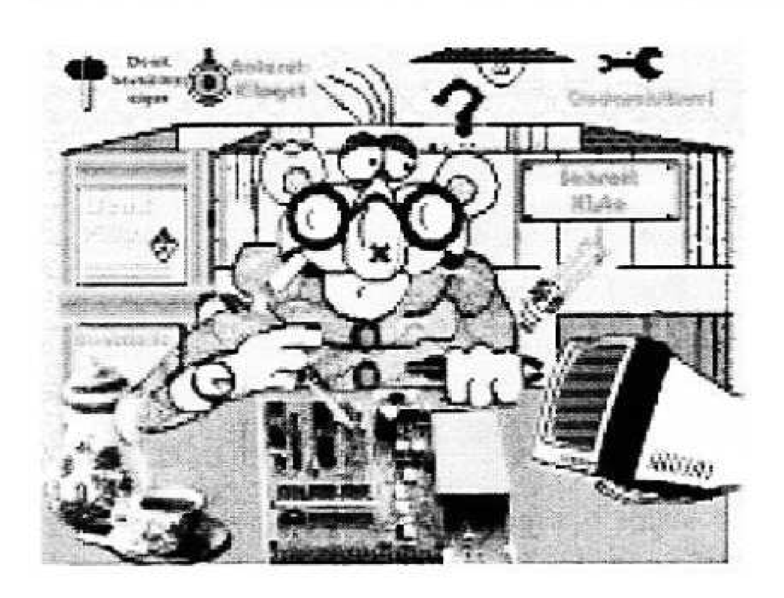
IF I GAVE YOU THE IMPRESSION OF IMMINENT DEATH, I APOLOGISE BUT TIME IS VERY SHORT AND SO I HAVE TRANSPORTED YOU TO YOUR SHIP!!!!

24. Zur Erde zurückkehren

24. Go back to earth

S, Press Red Button





Reparaturdienst für den ZX Spectrum

Defekte ZX Spectrum 48K, Spectrum 128K und Spectrum +2/+3 werden noch repariert!

Bitte setze dich mit mir in Verbindung, wenn du einen Spectrum hast, der defekt ist.

Wenn ich entscheide daß ich ihn reparieren kann (aufgrund deiner Fehlerbeschreibung), sendest du ihn mir zu. Nach kurzer Prüfung beim Eintreffen entscheide ich ob ich das Gerät schnell reparieren kann. Kann ich dies nicht, biete ich den Austausch an. Das bedeutet, ich ersetze die defekte Platine gegen eine funktionierende, und nehme dafür eine Pauschale, die davon abhängt, was bei deinem Spectrum kaputt ist, diese wird wirklich gering sein. Das Gerät mit der ausgetauschten Platine geht schnellstens an dich zurück, du überweist mir den vereinbarten Betrag, und für dich ist der Fall damit erledigt.

Ich repariere dann die defekte Platine in Ruhe, und wenn ich fertig bin, kann der nächste einen solchen Austausch angeboten bekommen.

Wenn wir mal von einem defekten ZX 48K ausgehen, keine ICs gesockelt, würden Reparaturen incl Porto etc etwa folgende Kosten erzeugen (Postpäckchen mit 4,10 Euro vorausgesetzt):

Austausch Z80 CPU incl Sockelung	15 Euro
Erweiterung 16 auf 48 K RAM (neue IC gesockelt)	33 Euro
Kalte Lötstelle / Platinenriß	10-12 Euro
Intakte ULA zusenden	15 Euro
Intakte ULA einsetzen	17,50 Euro

Fragen kostet sowieso nix, deshalb schreib mir am besten eine Email an

Dieter.Hucke@web.de

oder ruf an unter 0561-400 04 91, und beschreibe mir, was dein Spectrum tut oder eben nicht tut!

Spectrum 128 und +2 habe ich zwar auch, aber weniger Erfahrung, darum wundere dich nicht, falls ich eine Reparatur auch mal ablehne.

Ganz wichtig: bitte schicke keinen Spectrum unaufgefordert zu, denn ich möchte nicht, daß dann vielleicht 10 Speccis hier stehen und ich dann gerade wochenlang nichts reparieren kann!

Also, wenn ein defekter Spectrum da ist, probiere ihn nochmal aus, beschreibe mir möglichst genau das Fehlerverhalten, und dann kann es sein, daß der Spectrum eine Woche später schon repariert bei dir auf dem Tisch steht!

Viele Grüße von Dieter Hucke aus Kassel!
Dieter.Hucke@web.de

Summary

We are glad, that Dieter Hucke, member of SPC, offers to repair your Spectrum on demand. Before sending any Spectrum it is required to write or mail to him and to state your problem. As far as Dieter can help he will do, but he comments that he has less experience with Spectrum 128K and +2 models.